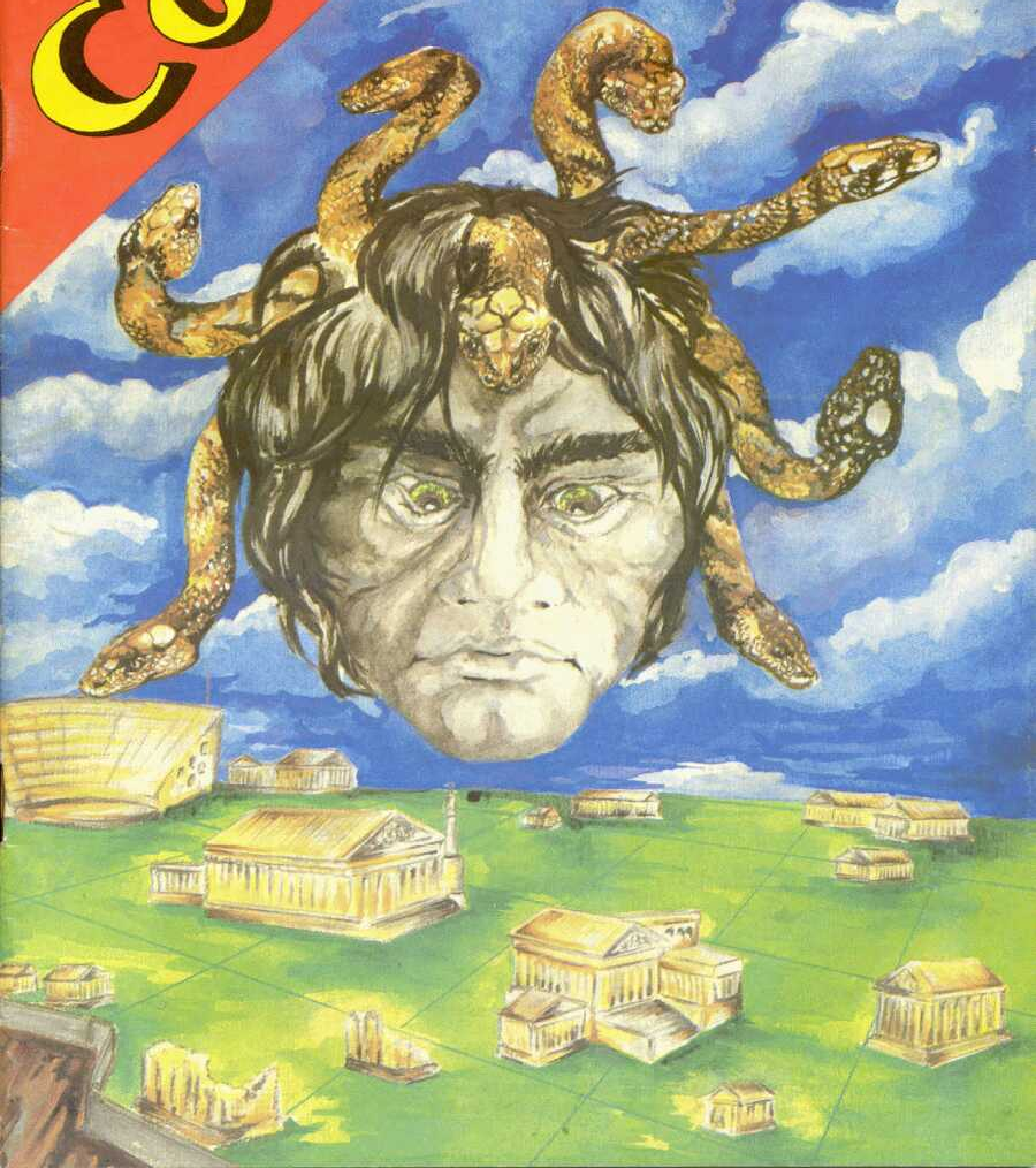
COV

64 AMIGA PC * PLUS-4

Commodore Világ #22
IV. évfolyam
1992/1. szám
Ára: 74,— Ft



A ComputerBooks Kft ajánlata

	Fogyasztói ár
Commodore 64 alapgép *	15.000,-
1541 floppy drive *	16.706,-
Datasette C64-hez *	3.125,-
Joystick 200X (mikrokapcsolós)	1.000,-
Joystick QUICKSHOT II.Turbo	1.000,-
Floppy tartó doboz (DISK BOX)	
5.25" 50 db - 307 típus	750,-
5.25" 100 db - 309 típus	823,-
3.5" 40 db - 318 típus	750,-
3.5" 80 db - 319 típus	848,-
3.5" 140 db - 320 típus	1.275,-
5.25" 50 db	625,-
Floppy tartó 3 db-os	98,-
EMBADISK mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	550,-/doboz
5.25" DS/HD	900,-/doboz
3.5" DS/DD	925,-/doboz
3.5" DS/HD	1750,-/doboz
NO-NAME mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	400,-/doboz
5.25" DS/HD	600,-/doboz
3.5" DS/DD	725,-/doboz
3.5" DS/HD	1.200,-/doboz
HIGH-TECH mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	525,-/doboz
5.25" DS/HD	875,-/doboz
3.5" DS/DD	925,-/doboz
3.5" DS/HD	1.625,-/doboz

	Fogyasztói ár
BULK mágneslemez (darabonként)	
BULK 5.25" DS/DD	35,-
BULK 5.25" DS/HD	60,-
BULK 3.5" DS/DD	73,-
BULK 3.5" DS/HD	119,-
Német/angol nyelvű magazinok	
64'ER magazin (német)	300,-
AMIGA magazin (német)	380,-
POWER PLAY magazin (német)	300,-
ST-magazin (német)	380,-
DBMS PC magazin (angol)	350,-
DrDOBB's magazin (angol)	380,-
LAN Technology (angol)	350,-



COMPUTERBOOKS

1126 BUDAPEST, TARTSAY VILMOS U. 12.
TEL.: 175-1564; FAX: 175-3591
Levélcím: ComputerBooks, Budapest-13, Pf.: 71, 1253

A megrendelt árut postaköltség felszámításával, utánvéttel szállítjuk.

A *-gal jelzett árukat postai úton nem küldjük.

FIGYELEM! Még mindig kapható a

CoV Évkönyv '91

Van ebben minden, amiért eddig csak áhítoztál:

- Játékleírások 64-re és Amigára (Supremacy, Seven Cities of Gold, Blue Angels, 688 Attack Sub, Hero's Quest)
- Giga TökösMákos/Adventour — válogatás az általatok beküldött anyagokból (Andy Capp, Annals of Rome, Project Firestart... és még sorolhatnánk, leírások + térképek 40 játékról)
- Elsősegély (10 oldal megaélvezet 64-re, Amigára és Plus/4-re, teli POKE-kal, cheat-tel és egyéb tippekkel)
- Plus/4 sarok (Leírások: A ninja küldetése, Álom édes álom, Csavargás a gombák birodalmában, Kincsvadász, Pumpkin stb. c. programokról, térképek, felhasználói programleírások — Deli Compacker, Graphics Designer, H.C.S. Packer, Micro Vocals, -Bass... — valamint programozási ötletek a Plusin)
- Graphic Adventure Creator kalandjátékszerkesztő leírása 64-re
- NOISE TRACKER/PRO TRACKER zeneszerkesztők leírása Amigára
- Programozástechnika (64-en: Rasztercsíkok, Freezer védelem; Amigán: egér/joystick lekérdezése, Sprite-ok)
- Felhasználói TökMák (Egy kis FORTH, Final Cartridge III, Kudi 64, Gamebasic, Hires-Master)

Reméljük, az itt felsoroltak is megerősítették benned azt, hogy CoV Évkönyv'91 nélkül életed nem lenne teljes, ezért nincs más teendő: meg kell rendelni tőlünk. Kérj tőlünk csekket, vagy add fel az évkönyv árát (249,- Ft-ot) rózsaszín csekken, bármely postahivatalban a COM-WARE Kft bankszámlájára (MNB 218-98426/41853-7). Ez esetben ne feledd a csekk megjegyzés rovatában is feltüntetni az MNB számot, valamint azt, hogy 'CoV Évkönyv'. Köszönjük!



Olvasd el, mert rontombontom!

Trallala... Ja, már adásban vagyunk? Akkor jó napot! Az odáig rendben van, hogy lassan, de annál biztosabban, behömpölygött közétek a CoV negyedik évfolyama, de fogalmunk nincs, hogy az árvízkárosultaknak mivel kezdjük az első havi vízállásjelentést. Illetve tudjuk, csak az nem világos, hogy hogyan bírjunk rá benneteket, hogy kivételesen elolvassátok a hosszú-de-unalmas bevezetőnket. Először gondolkodtunk rajta, hogy "ezen oldalunk elolvasói között IBM PC-ket sorsolunk ki"-típusú akciókkal serkentjük a nagyérdemű érdeklődését, de aztán rájöttünk, hogy akkor nem marad egy darab sem, ami viszont rendkívül kellemetlen állapot lenne — így marad a sablonos cím.

Mint látható lesz, néhány változásra került sor csodálatos mega-magazinunkban, és mivel úgy általában ti vagytok az olvasóink, talán illendő lenne a változások okairól is tájékoztatni benneteket. (**Már csak azért is, hogy ne kelljen már mindenkinek külön levélben megmagyarázni mindent, mert borzasztóan utálok bármit is kétszer csinálni. Ezerszer meg pláne — CoVboy**)

Itt van rögtön a **fogyasztói ár** kérdése. Ezen ugyan felháborodni lehet, de nem nagyon van mit magyarázni rajta. Semmi sem lett olcsóbb tavaly, és arra sincs semmi reális esély, hogy idén hirtelen —30%-ra esne az infláció mértéke. Az újság árába bele kell kalkulálnunk az előállítási költséget, a nyomdaköltséget, a rezsit és a terjesztés 35%-át. Ha így eladunk minden egyes példányt, akkor ugyebár sikerül a Nagy Nullát elérni. De a hírlapterjesztés sehol a világon nem dolgozik 15% remittenda alatt, így tehát az árban benne kell lennie azon példányok előállítási költségeinek is, amit nem fogunk eladni. Így tehát a fogyasztói ár ennyi. Természetesen csinálhattuk volna az újságot továbbra is 59,— Ft-ért. Csak akkor ugyanaz lett volna, mint az egykori Computer Mániánál: mivel minden szám veszteséges lett volna, szeptemberre szépen feléljük az összes pénzünket (beleértve az előfizetők pénzét is) — és akkor a viszontlátásra, pajtások! Ahhoz, hogy az egész évben legyen CoV, a fogyasztói árnak ennyinek kell lennie.

A **kivitelezés**ben is volt némi változás, bár az semmi különösebbet nem jelent. Már jópáran írtátok ezzel kapcsolatban, hogy jó lenne, ha leszoknánk az egyhasábos szövegekről, mert mire elolvasnátok egy sort, addigra elszédültök. Ebben valóban van valami igazság, de hát mit csináljunk, ha nem fér ki másképp?! Három hasábot. (**Jaj de jó! Kétszer annyit kell kötőjelezni, és sose tudom hova kell húzni azt a rohadt vonalat! — CoVboy**) Persze a hasábközökkel egy csomó hely elveszik, ami tarthatatlan állapot, pazarlás, meg minden. Így tehát nem kell több gyászkeret és máris több fér egy oldalra, mint ami eddig volt. Tök jó. Ja, meg van új "logo". Láttad? Jó ronda, ugye? Nem baj, majd megszokod. Mire megszokod, addigra meg úgyis megint lecseréljük.

A **tartalom**. Múltkor óriási kicsapongást tartottunk, és nekiálltunk 576-ot olvasni. Olvassuk ám, hogy ilyeneket írkálnak nekik, hogy az újság egyre jobban "elamigásodik". (**Háhá, ők is gyűródnek... — CoVboy**) Magyarázat: mivel játékokat mostanában 16-bites gépekre szokás írni, nem nagyon írkálnak új cuccokat 64-re. Nicsak! Hát ez így van, barátaim. A 90-es években a játékpiac már abszolút nem a 64-esre épül, hanem a PC-re (meg az Amigára), már csak azon egyszerű okból kifolyólag is, hogy aki játszani akar (azaz akinek játékot akarnak eladni), az Látványt, Zenét és Kényelmet óhajt. Namármost, ha a játékíróknak választania kell a PC, az Amiga és a 64 közül egy adott feladat megvalósítására, akkor lehet, hogy nem az utóbbit fogják választani. Minket ugyan főleg a News-rovat miatt piszkáltok, hogyaszongya: "64-es újdonságokról soha nem írtok semmit!" Na de hát nincs miről! Shoot'em up-okról és verekedős arcade-játékokról meg még mindig nincs kedvünk írni, mert azok igazán borzasztóak és csak piszkolják itt a papírt... A PC/Amiga-hegemónia egyébként különösebb változást nem jelent a CoV 64-es olvasói számára, hiszen eddig sem kimondottan az volt a célunk, hogy vadonatúj játékokról irogassunk leírásokat, hanem az, hogy jó játékokról írjunk (legalábbis amit mi valamiért jónak tartunk). A játék megjelenési éve ugyanis szerintünk még mindig nem befolyásolja az élvezhetőségét, és az utóbbi 5-6 év 64-termésében még annyi leírnivaló van, amivel ezt az évezredet még bőven kihúzhatjuk. Még marad is. Tartalmi változás esetleg a PC/Amiga-téren lesz: nem kizárt, hogy lesznek olyan leírások is, amik megjelenésükkor csak PC-re szólnak (a Sierra-játékokat például egytől-egyig PC-n játszottuk). Most miért várjunk 6-8 hónapot, amíg végre az Amiga-verzió is szíveskedik megjelenni?! Majd jön az is. Azután volt egy olyan elképzelésünk is, hogy egy kicsit talán kevesebbet kellene írni a nagyobb lélegzetű játékokról. Ennek a törekvésnek, kuckuc, 'szép példája' a POPULOUS 2.-leírásunk (még igazán írhattunk volna pár sort)... Majd azért igyekszünk úgy általában kordában tartani magunkat. Itt van például a SECRET OF MONKEY ISLAND 2., vagy a LARRY 5., vagy a CIVILIZATION, amelyek egy-egy különszámban fognak megjelenni. (Hehe, csak vicc volt.) (**De jó vicc... — CoVboy**)

A másik tartalmi téma az **általatok beküldött leírások**hoz kapcsolódik. Már a kezdet kezdetétől fogva igyekeztünk minél több helyt biztosítani a TökösMákos- és Adventour-részekben azoknak a stuffoknak, amit ti küldtetek, már csak azért is, mert egyszerre csak annyi játékkal tudunk játszani, amennyi az újságban van, továbbá a leírásaitok legtöbbje ugyanolyan jó, mint amiket mi csinálnánk. (**Vagy még jobb. Hihi, hát ezt nem lehetett kihagyni! Ez a GILDED AGE például egyszerűen borzalom — CoVboy**) Ráadásul a stuffjaitokkal hozzájárultok a CoV tartalmi bővítéséhez — hát akkor miért ne mehetne?! Az viszont elképesztő, hogy novemberben és decemberben mennyi stuffot küldtetek (főleg PC-re és Amigára, de 64-re és Plus4-re is), köztük olyanokat is, ami az újságban 4-5 oldal lenne. Így tehát a jövőben azt a módszert fogjuk követni, hogy a TökösMákos csak logikai egység lesz, nem feltétlenül tartalmi: ha egy nagyobb lélegzetű beküldött leírás nem fér be a TökösMákos keretei közé, akkor nem is fogjuk erőltetni — a többi leírás között lesz, csak a cikk alá odaírjuk a szerzőjének a nevét is.

(Hoppá! Elfogyott a hely. Pedig még nem hagytuk ám abba! Valahol majd folytatjuk, ahol éppen van hely. Például a CoVboy Postánál. Az úgyse érdekes, ez meg az.)

CoV 22

Commodore Világ

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Kovács József
Belső grafika és tehenek: Müller Mihály (őt most pihentetjük, elment a háborúba)
Aztán még van a Gábor is, aki sok mindent csinál (**A múltkor például elszívta a cigimet — CoVboy**)
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
(vagy ami jólesik)
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor

Tudjuk, hogy borzasztó az újságunk, de azért köszönjük, hogy megvetted!
(Mivel tévesztetted össze?)

Partytime ! Showtime ! Meg minden !

Ez most itt nem játékleírás lesz — annál sokkal, de sokkal jobb! Ilyen helyzetjelentés-szerűség. A témája a december elején megrendezett számítógépes karácsonyok, mikulások és egyéb téli képződményekről elnevezett rendezvények körül bonyolódik. Bizonyára az is igazán érdekes lenne, ha mondjuk arról írkálnánk, hogy hol és hányan voltak, megadnánk különböző paramétereket az asztalok lábának számától kezdve az asztalterítők színéig (vagyis, hogy "Milyen volt a rendezvény?") — de mivel ez unalmas téma, inkább kukkantsuk meg azt, hogy mitől lettek ilyenek a rendezvények, vagy még inkább: "Hogyan készül a rendezvény?" (**Hát ez egyszerű. Végy 3 kanál látogatót, egy csipetnyi szponzort, az egészet hintsd meg egészséges versenyszellemmel, oszd két részre és végül a biztonság kedvéért piríts meg minden kezed ügyébe akadó tárgyat — Nagyi**)

(Ja, mielőtt belevágnánk, még valami: néhány mókás fickó elterjesztette, hogy a BME-n a CoV szervezi a rendezvényt. Érdekes elképzelés, de mindenki azt terjesztget, amit akar. A lényeg úgyis az, hogy nem voltunk/vagyunk/leszünk elfogultak egyik rendezvénnyel kapcsolatban sem, mivel anyagilag egyikben sem voltunk közvetlenül érintettek. Már csak azért sem, mert egy igazán jó party megrendezésére nyilvánvalóan nem a BME auláját béreltük volna ki, hanem mondjuk a Bajor Királyi Sörözőt.)

Tehát kezdődött a dolog valamikor ősszel, amikor már aktuálissá vált, hogy a Csokinál jelentkezzünk 1-2 asztalkáért a hagyományos decemberi rendezvényükre a BME-n. Telefon. Érdekes információ: nem a BME-n lesz a rendezvény, hanem a Puskin streeten. (**Nevezzük át! — CoVboy**) Tökmindegy, úgy se az érdekelt minket, hogy 'hol', hanem hogy 'mikor' (na meg a 'mennyi')? Ekkor és ekkor. Jó. Okos ember nem tesz fel olyan kérdéseket, hogy 'miért?' — ha kíváncsi valamire, akkor majd kitalálja magától (ha meg nem, akkor nem okos ember). Akkor és ott. Rendben.

Csörög a telefon. Jelentkezik Dragon György, aki az ARTGAME Bt. ügyvezető igazgatójaként mutatkozik be és azonnal megpróbálja eloszlatni azokat a téves és rágalmazó információkat, amelyek szerinte az ARTGAME Bt. körül terjengenek. Mivel a nevet eddig életünkben egyetlen egyszer láttuk egy Computer Mánia hirdetésben (ennyiből állt: "A játék komolyra fordul!"), fogalmunk sincs róla, hogy mik terjengenek (lehet, hogy a játékok, amelyek idáig csak fordultak?) — de azért partnerek vagyunk és elnézően bólogatunk a kagylónak, amíg az oszlatás tart. Aztán egy idő után szerényen érdeklődünk, hogy úgy alapjában véve mit is akar az úr? Ja, persze: hirdetni. Hirdetni? Azt lehet. Mit? Természetesen a hagyományos számítógépes rendezvényt a BME aulájában. Öööo... (nocsak!) Lesz ilyen rendezvény? Jó! Persze, hogy lehet hirdetni! Hozta Isten! Hívjon máskor is! Hol kívánja: B2, B4, belív — esetleg címlap? Hozzáférhető mindegyik x összegért. B4 (hátlap). Rendben, ennyiben maradunk. Beszélgetés közben még elhinti, hogy azért akar nálunk hirdetni, mert ugyebár a Csokonai az 576-tal szervezi a rendezvényt, ott ugyebár nem hirdethet; a Computer Mániával régebben nagyon jó kapcsolatban voltak, de mivel idővel a kapcsolatok jó szokása szerint az megromlott, most már ott sem tud hirdetni. Már csak azért sem, mert a CM nyilván a saját partyját fogja reklámozni. (Nocsak! Partyhegyek lesznek itt decemberben!) Mivel az időpont megegyezik a Csokis rendezvény időpontjával, szerényen érdeklődünk, hogy az vajon üzletileg mennyire lesz neki jó, hogy az övével egy időben egy másik rendezvény is lesz. Magyarázat: ők ezt az időpontot már szeptemberben fixálták, a Csoki tolt ki velük, hogy ugyanerre az időpontra egy másikat is szervezett. De ő azért biztos abban, hogy a hagyományos helyszínen levő rendezvény ilyen-olyan okok miatt sikeres lesz. Jól van, madárkáim, csináljatok csak — mi majd érdeklődve figyeljük az eseményeket.

A néhai CM-nál dolgozott egy-két ismerős. Az egyikkel éppen telefonon csevegünk (**Most már legalább tudom, miért olyan magas állandóan a számla! — CoVboy**), és ha már úgyis kéznél van, némi hátsó gondolattal a decemberi rendezvényekre tereljük a szót. Az eredmény nem marad el, info: a CM is szervez egy rendezvényt a Goldmann menzán. De jó! És mikor? Természetesen a másik két rendezvénnyel megegyező időpontban. Az nagyon cool lesz! Azon a két napon úgy tűnik, minden buszmegállóban egy-egy rendezvény lesz az arra rászorulóknak.

Nemsokára egy másik CM-s ismerőssel csevegünk, aki szintén a rendezvényükről regél, és közben mellesleg megpendíti, hogy szeretnék hirdetni a rendezvényüket a CoV-ban. Hát ez igazán jól hangzik — reklámfelületet bármikor tudunk biztosítani! Hozzad a reklámot, a megrendelőlapot és az x összeget se felejtsd otthon! Egyébként nem lenne egyszerűbb a CM-rendezvényt a CM-ben hirdetni? Nem, mert az pont akkorra fog megjelenni és a hirdetésnek legalább 2-3 héttel az időpont előtt illene az utcán lennie.

Jól alakulnak az események. Hát itt mindenki hirdet! Ez jó! A CoV 21-ből úgy látszik 'Rendezvény extra' lesz, esetleg játékleírás-rovattal. Némi problémát okoz, hogy az ARTGAME Bt. részéről olyan dolgok is elhangzottak, hogy nem repesnének az örömtől, ha más konkurrens rendezvényt is hirdetnénk. CoVboy ezt a problémát gyors filozófiai eszmefuttatással megoldja: az ARTGAME csak a B4-et vette meg, nem az egész újságot, tehát ne foglalkozzanak azzal, hogy másutt mi van benne; másrészt meg ott van az az áthidaló megoldás, hogy a CM reklám majd repülőlapon lesz (az a kipotyogós megoldás) — az ugyebár nincs benne az újságban, mert a kinyitás pillanatában kiesett belőle... Ezen vadul vigyorog, mert azt hiszi, hogy olyasmit mondott, amit mi már nem tudunk két hete. Ezenkívül tarthatatlannak tartja azt az állapotot is, hogy a Csoki&576-rendezvény még nem jelentkezett hirdetési igénnyel, úgyhogy dönt, hogy elvonul behálózni valamelyiket. Gyorsan rázárjuk az ajtót, nehogy valami galibát okozzon — bőven elég a levelezési rovat is, inkább a levelekkel foglalkozzon. (**Na, tessék! Most mindenki láthatja, hogy engem itt elnyomnak. Tiszta apartheid itt már minden — CoVboy**)

Múlik az idő. Az ARTGAME-tól megkapjuk időben a reklámanyagot, a CM-től nem. Telefon. Na, mi van: kell vagy nem kell? Hát most az a helyzet, hogy a CM rendezvény bukott, azértmertcsak, viszont a CM a Puskin utcába megy. A Tóth Lajossal (aki nem tudná: Csoki boss) viszont azt beszélték meg, hogy az ottani helybérletet úgy rendezik, hogy az általuk kibérelt reklámfelületen a Csoki/576 rendezvényt fogják hirdetni a CoV-ban "*és-hát-nem-e-baj-az*", hogy 576-ot hirdetünk a CoV-ban. Óh, madárkám, ha CM-et hajlandóak voltunk hirdetni, akkor 576-ot miért ne lennénk hajlandóak — *mi a különbség? A reklám a természetéből adódóan olyan dolog, hogy a média tulajdonosának nem az a lényeg, hogy ki és mit hirdet, hanem az, hogy mikor és mennyit fizet.* Hirdetünk mi Libresse-betétet is ("Egy jó barát a hajban!"

(Átvettük a Playboy szerkesztési stílusát: folytatás majd valahol hátrébb. Na jó, mondunk egy számot: mit szóltok a 11-hez?)

▽ ***Odanézzetek! Software-kalózok működnek a BME-n! Micsoda idők... (Volt ám képünk a Vendelről is, csak azt megvette a Horrorsoft címképernyőnek)***



— Amiga —

Oly sok DUNGEON MASTER-t klónozó RPG után valószínűleg felüdülésképpen fog hatni a hír egy vadonatúj RPG-ről, ami erősen emlékeztet egy DUNGEON MASTER c. játékra (sőt, már egy kicsit túlzottan is). A **BLACK CRYPT** az **Electronic Arts** égisze alatt jelent meg és azzal emelkedik ki a hasonló jellegű RPG-k sorából, hogy semmivel sem emelkedik ki a hasonló jellegű RPG-k sorából. Hacsak azzal nem, hogy a falakon kívül minden vadul animál és a varázslatok esetén megint barátságos rúnák (de az is lehet, hogy Breille-írás) meredeznek a bátor játékosra, már ameddig meg nem fejti őket. (**Bármikor simán kitapintom a monitoron az én szép FIRE WIND-emet... — CoVboy**) Érdekesség, hogy a játék csak Amigára készült el és osztatlan sikert aratott. Legalábbis a szerzők körében, mert ők már el is kezdtek írni egy új játékot, amelynek hogyhogynem a fantáziadús **BLACK CRYPT II.** nevet adták. Szép, meg jó, de hát az EA például gondolhatna a gyarmati sorban élő Bullfrog csapatra is, akikre bizonyára ösztönző hatást tenne néhány vízjeles papírra nyomtatott '$' jel bizonyos POPULOUS 3-, vagy mondjuk POWERMONGER 2-ügyekben...

— 64, Amiga, PC —

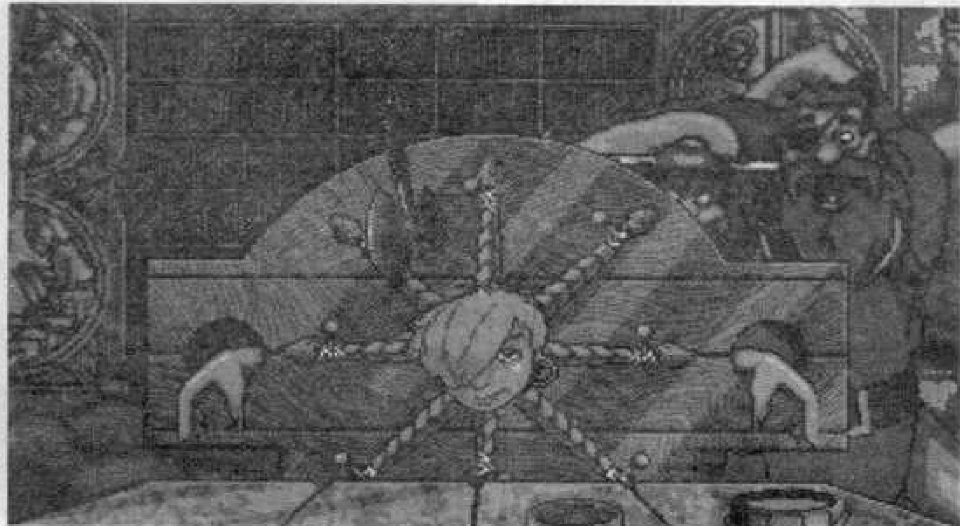
Minden bizonnyal a PIRATES vagy a TAI PAN sikere inspirálhatta a **CONQUESTADOR** szerzőit arra, hogy új játékuk helyszínét a XVIII-XIX. század fordulójának cseppet sem biztonságos tengereire helyezzék. A stratégiai és kalandjátékok jellegzetességeit ötvöző játék... Ááááh, ez csak ilyen süket duma, amit itt összehordunk! Már legalább fél éves, és nem túl vidám dolog játszani vele. Csak azért írtuk ide, hogy legyen valami 64-es anyag is. Na, most jó?

— Amiga —

A **Core Design** neve valószínűleg rendkívül sokat mond mindazoknak, akik ismerik őket és rendkívül keveset azoknak, akik meg nem — azonkívül meg úgyis tökmindegy, hogy kinek mit mond ez név, a lényeg az, hogy egy új arcade/adventure játékot jelentettek meg **HEIMDALL** címmel. Az alaptörténetet a germán mondavilág nevesebb szereplői (Odin, Thor és a többiek) köré fonódó történetekből gyúrták össze a szerzők és körülbelül hasonló történetet beszél el, mint mondjuk a görögöknél Orfeusz utazása. A háttér tehát meglehetősen misztikus színezetet adna a játéknak, amennyiben nem úgy dolgozták volna fel a témát, mint mondjuk az *'Erik, a viking'* c. film szerzői. Az eredetileg kalandjátéknak induló történet néha egészen bizarr marhaságba csap át, és a grafika láttán kábé olyan érzése támad a játékosnak, mintha egy Asterix-képregény kellős közepébe csöppent volna. A grafikai kivitelezés a már oly sokszor bevált izometrikus 3D-módszerre épül (á la CADAVER), a történetet pedig számos ügyességi rész színesíti/monokrómosítja: néha egy vidám vaddisznót hajkurászgatunk, néha úgy toborzunk embereket, hogy egy kalodába kötött ifjú viking copfjain végzünk fodrászati beavatkozást holmi csatabárdok elhajigálásával — a többit már mindenki elképzelheti...

— Amiga —

Az **Imageworks** egyik programozói csoportja majd másfél éves munkát ölt egy olyan szerkesztő fejlesztésébe, amit nemes egyszerűséggel 'Virtual Theatre' névre



△ ***HEIMDALL Sassoon Wash And Go: "Csak levágom a hajam, és már indulok is!"*** (Amiga)

kereszteltek. Talán többet mond az, ha inkább a Sierra/Lucasfilm/Delphine triumvirátusnak oly sok sikert hozó 3D interaktív kalandjátékokhoz hasonlítjuk a szerkesztőjüket, azzal a fejlesztéssel, hogy a kommunikációs rendszer segítségével azokat a szereplőket is küldözgethetjük ide-oda a terepen, amelyeket nem a játékos irányít. A várható sorozat első terméke a fantasy-környezetben játszódó **LURE OF THE TEMPTRESS**, amelyben egy ifjú titán szerepében fogunk tündökölni, akit az ördögi skorlok elhurcoltak és fogságba vetettek. Vele kell kikecmeregnünk a föld alatti börtönből és közben mellesleg megszabadítani a világot egy igen derék úriembertől (ő is nagyon 'ördögi' meg 'gonosz' — ez általában állandó jelzője a kivégzendő szereplőknek). A rendkívül látványos grafikai kivitelezés és az egérvezérlésre alapuló kommunikációs rendszer már követelménynek számít ebben a kategóriában, tehát nem zengedezünk ódákat róla — aki befejezte a SECRET OF THE MONKEY ISLAND II.-t, máris kezdheti ezt.

— Amiga, PC —

Valamikor már hírt adtunk róla, hogy az **SSI**-nál vadul írkálják egy bizonyos **EYE OF THE BEHOLDER** c. játékocska folytatását. Ez ugyan már elég ijesztően hangzott, de a fenyegetés jóval előbb vált valóra, mint számítani lehetett: a PC-sek és az 1 Megás Amigával rendelkezők már karácsony szent napján is fejbeütögethették a szembejövő felebarátaikat valami nagyobb méretű buzogánnyal a **LEGEND OF THE DARKMOON**-ban. Részünkről eddig azt hittük, hogy az EOB jelentette az AD&D-játékok csúcspontját — tévedni emberi dolog... A 2. részben egy kicsit nagyobbak a dungeon-ök, egy kicsit jobban fel vannak díszítve, egy kicsit több szereplő van, egy kicsit több animáció, meg még egy kicsit több "egy kicsit". Természetesen át lehet vinni az első részben összeállított társulatot is. Legalábbis egy kicsit...

— Amiga, PC —

Szintén karácsonyi ajándék volt az RPG-rajongóknak a német **Thalion** legújabb műve, az **AMBERSTAR**. A jó öreg DUNGEON MASTER-ből *már régen* megismert ikonvezérlésre épülő irányítás és a rendkívül precíz grafikai kidolgozás ebben a játékkategóriában már követelménynek számít, egyébként meg mit lehet még egy RPG-ről mondani?! Ja — azt, hogy német nyelvű csacskaságokat susog a fülünkbe...

— Amiga —

Véletlenül egy újabb RPG jön a sorban, ami kivételesen nem a szokványos kivitelezésben készült, hanem azzal az izometrikus 3D-módszerrel, mint mondjuk a HERO QUEST-ek. A gyártók gondosan titokban tartották a nevüket, bár erre semmi okuk nem volt: a konvenciótól eltérő grafikai kivitelezés üdítő változatosságnak számít, már csak azért is, mert egy egészen érdekes trükk is támogatja: a terepen teljesen sötét van és a játékos fényforrása csak a közvetlen környezetét világítja meg. Nagyszerű móka, hogy a távolabb derengő sötét foltról nem lehet tudni, hogy egy kincset rejtő láda vagy mondjuk egy barátságtalan múmia, *ami jól fejbevágja az arra járó vándorokat*. Egyelőre ebből is csak Amiga-változat készült. Jaj, a címét majdnem elfelejtettük: **SHADOWLANDS**.

— Amiga, PC —

Az ULTIMA-sorozaton kívül még egy igen-igen nagy veszély fenyegeti a 16-bites szerepjátékok rajongóit: a **MIGHT & MAGIC**-sorozat szerzőin is kezd elhatalmasodni a megalománia. Két rész egy játékból még belül van az elviselhetőség határain, de amikor már a harmadik rész (**ISLES OF TERRA**) is piacra kerül, akkor már nem árt fenntartásokkal viseltetni a szerzőkkel szemben. Mentségükre legyen mondva, hogy ismét sikerült überelniük a saját maguk által felállított mércét: a komplex kalandjátékok vérmes rajongói egész biztosan vad körökbe kezdenek a nyelvükkel a szájukon, mihelyt megpillantják a néha egészen elképesztő (vagy legalábbis ebben a kategóriában meglehetősen szokatlan) grafikai megoldásokat, a nyolc figurából álló csapatot, az ikonmenükből veszedelmesen előhömpölygő újabb ikonhegyeket, na és nem utolsósorban a felfedezésre váró dungeon-ök végeláthatatlan sorát. Isten óvjon bennünket egy negyedik résztől!

— Amiga, PC —

Az **UbiSoft** általában elég kellemes meglepetéseket okozott az eddigi alkotásaival és valószínűleg most sem *csalódik* az átlagos software-kalóz: a **CELTIC LEGENDS** fantasy-környezetbe viszi a kalandra (meg egy kis stratégiára) éhes játékosokat és különös ismertetőjele, hogy nem igazán hasonlítható semmilyen más játékhoz (na jó, egy picit az IRON LORD-hoz). A történet egy 23 szigetből álló helyszínen játszódik és természetesen a Rossz és a Rosszabb

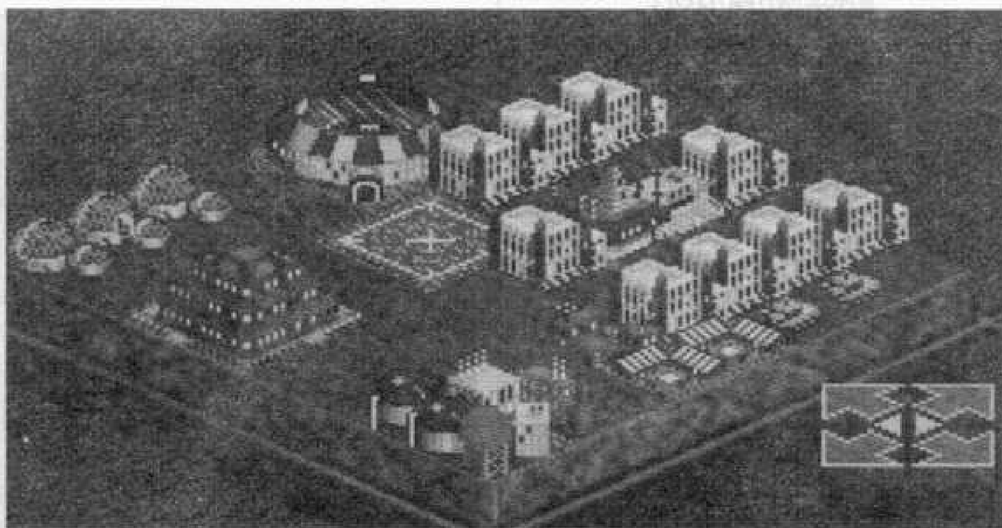
örökös harcán alapul: némi varázslattal és némi verekedéssel kell megszabadítanunk a világot egy *Daimog* névre hallgató gonosz varázsló mesterkedésétől. Vigyázat, a lamer mágusokat többnyire "mágiára" vetik...

——— Amiga ———

Valószínűleg nem lesz nehéz senkinek párhuzamot vonnia a kémtörténeteiről jól ismert *Ken Follet* legújabb, *'A katedrális'* c. regénye és egy szintén új hagyományos kalandjáték, a **DIE KATHEDRALE** között (mint a címéből kiderült, ez sem emberi nyelven kommunikál). Ha már sikerült párhuzamot vonni, akkor azt egyből el is lehet felejteni, mert a játék abszolút nem a regény feldolgozása, hanem egy misztikus történet, amely inkább a derék UNINVITED hangulatába ringatja a borzalmakra szomjazó játékost. A 'hagyományos kalandjáték' meghatározás természetesen csak arra értendő, hogy nem Sierra-szerű '3D animated arcade/adventure'-ről van szó — a játék egyébként nagyrészt teljesen ikonvezérelt. A grafikával és a zenével ugyan nem túlzottan kapatták el a játékosokat, mindenesetre érdekes csemege lehet azoknak, akik több szót is tudnak németül annál, hogy "Bierstube".

——— Amiga, PC ———

Már látjuk lelki szemeink előtt a kétségbeesett kalandorokat, akik már egészen idáig elcsámcsogták magukat az újdonságok olvasgatásában — és még mindig nincs sehol egy új **Sierra**-játék! Óh, hát hogyne lenne: itt van például a gyönyörű **POLICE QUEST III.**, amelyben a derék *Sonny Bonds* folytatja káprázatos pálya- és ámokfutását Lytton városka rendőrségének kötelékében. Természetesen az új rész is már az új VGA grafikai lehetőségekre és ikonvezérlésre épülő szerkesztővel készült, szóval csillog-villog, meg hasonlók. A játék viszont egyre unalmasabbá kezd válni: a PQ-sorozat első két része ugyan csak EGA-ra íródott és bár eléggé nélkülözte a Sierra-játékokra jellemző humort, mégis kellemes feladat volt a bonyolultabb kalandjátékok kedvelőinek. A harmadik rész tényleg gyönyörű, de úgy általában merő unalom: a harmadosztályú krimiírók által ezerszer elpuffogtatott sablonok köszönnek vissza minden részből — igaz, hogy nagyon látványosan. (Persze ez csak magánvélemény — aki szeret nyomozgatni, annak biztos tetszeni fog.) Ha már valakinek VGA-kártyás PC-je van, annak sokkal inkább ajánljuk figyelmébe a SPACE QUEST-sorozat ismét piacra dobott első részét, amelyet az új szerkesztőjükkel úgy átírtak, hogy az sem ismer ismer rá (legalábbis a látvány alapján), akit a sors megvert az eredeti SQ1 végigjátszásának lehetőségével. Igaz ugyan, hogy Roger Wilco hányatott pályafutásának első darabja még nem oly nagy marhaság, mint mondjuk az SQ4, de már itt is szinte teljes fényében ragyog a 'Két elmebeteg fickó az Andromédáról' elborult agyveleje.



△ ***UTOPIA: SIM CITY négy dimenzióban*** (Amiga)

Szimulátor/Stratégia

——— Amiga ———

A HERO'S QUEST II. után egy egészen érdekes 16-bites játékkal hallatott magáról ismét a **Gremlin Graphics**. Az **UTOPIA** szereplői ugyan inkább úgy festenek, mintha egy harmadosztályú sci-fi mélyéről bukkantak volna elő, ez egy vérbeli életjáték, amelyet minden bizonnyal a boldogult emlékezetű SIM CITY (vagy SIM <egyéb>) inspirálhatott. Egy Isten háta mögötti bolygó populációjának felemelkedését leszünk hivatottak kontrollálni az életjátékoknál megszokott sablonok alapján: a különféle építkezésekkel biztosítjuk a gazdaság fejlődését és a lakosság életszínvonalának emelkedését (legalábbis kezdetben), aztán a termelés/adózás által eredményezett bevételeinkből fejleszthetjük a kolóniánkat, továbbá felfegyverkezhetünk a világűrből jövő negatív behatások (értsd: támadások) ellen. A kategóriába tartozó többi játékhoz képest újításnak számít, hogy a program az időfaktort is számításba veszi: egy nagyszabású építkezés akár hónapokig is eltarthat. A grafikai kivitelezéstől ugyan nem vagyunk túlzottan elragadtatva, de akárcsak a hasonló jellegű játékok legtöbbjénél, a JÁTÉK itt is kárpótol mindenért. Többet inkább nem mondunk róla, mert erről is egy leírás kívánkozik belőlünk. **(Az utóbbi két számban már beígértetek egy évtizedre valót! — CoVboy)**

——— 64 ———

Őszintén szólva, igazán jól szoktunk szórakozni a hirdetések egy részén, különös tekintettel azokra, amelyek mondjuk POPULOUS-t keresnek 64-esre (természetesen kazettára). Ha POPULOUS-t nem is, valami hasonlót azért kaptak a **Kingsoft** jóvoltából a 64-esek: a **LORDS** témáját tekintve ugyanis teljes egészében POPULOUS-lopás, de mint tudjuk, jó helyről lopni nem is olyan nagy szégyen. **(Az pedig a legjobb hely! — CoVboy)** A játékban két konkurrens isten egyikének a szerepében fogunk tündökölni, akik különféle ikonvezérelt deus ex machinációk segítségével. Természetesen a másik kárára. A kivitelezést tekintve mondjuk nem egészen POPULOUS, de valami fekvőmén (hasonló). Meg egébként is: a boldogság titka, hogy ha az igényeket megpróbáljuk összhangba hozni a lehetőségekkel, nemde?!

——— Amiga, PC ———

A **RIDERS OF ROHAN** két, a számítógéprajongók között már-már fogalomnak számító névre épül: az egyik a **PSS** software-ház, ami a hírnevét már a nyolcvanas évek közepén megalapozta "rágógumi-stratégiáival" (másnéven "egyszerű, de nagyszerű"-módszer), a másik pedig egy *Tolkien* nevű úriember, akinek *'A Gyűrűk Ura'* c. trilógiáját valószínűleg addig fogják még újra és újra megszámítógépesíteni, amíg csak világ a világ (vagy számítógép a számítógép). Ebben a játékban a lóháton száguldozó rohirokat vezetve fogjuk az orkokat és Szauron egyéb kreatúráit mészárolni, néha pedig egy kis arcade részbe csöppenve villogtatjuk vívótudományunkat. Tipikus PSS-játék: szórakoztató, de úgy egyébként semmi különös.

▽ ***POLICE QUEST 3.: Látványos unalom*** (PC)



——— Amiga, PC ———

Nehogy valakinek hiányérzete támadjon a szimulátorrészben, egy kis **Microprose**: "egészen véletlenül" megint egy repülőgépszimulátorról lesz szó. Ezt most úgy hívják, hogy **KNIGHTS OF THE SKY** és a hadirepülés "lovagkorába" viszi a nosztalgiázó játékosokat. A játékban berepülhetjük az I. Világháború leghíresebb vadászgépeit (szám szerint 20 darabot) éles harci bevetések közben, vagy párbajra hívhatjuk a szembenálló felek leghíresebb vadászrepülő ászait (von Richthofen, Udet, Rickenbacker, stb.). A nagyszerűen kivitelezett grafika úgy az állóképeknél, mint a terepen már szóra sem érdemes, hiszen Microprose-játékról van szó...

——— 64, Amiga, PC ———

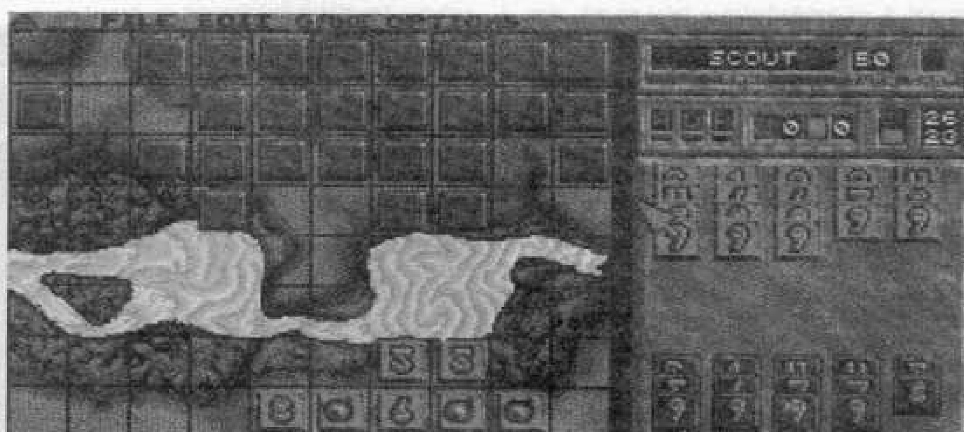
Most egy kis **Accolade**, ami nem túl új, viszont annál jobb — **STRATEGO**. A név már elárulja, hogy egy startégiáról van szó, de aki egy hagyományos tili-tolira gondol, az téved: a játék inkább egy logikai játéknak és a sakknak egy eredeti keresztezése, amelyben az a feladatunk, hogy a "bábuinkat" (kártyáinkat) mozgatva elkapjuk az ellenség "vezérét" (zászlaját). Az ellenfél kártyáit nem látjuk (le vannak fordítva) és kilétükre csak akkor derülhet fény, ha éppen támadjuk őket. A "bábuinkat" szám és ábra kombinációk jelölik, ezenkívül mindkét versenyző táborában van még egy speciális kártyatípus — a bomba (talán nem kell különösebb fantázia, hogy mindenki kitalálja maga, mit is csinálhat). Nem különösebben tündöklő grafika, de a játékhoz bőven elég — azonkívül meg egy kellemes kis agyferdítő.

——— PC ———

A *Chris Roberts* nevű úriember már több gaztettet elkövetett az **Origin** névre hallgató maffia égisze alatt (pl. TIMES OF LORE) és az utóbbi időben is két WING COMMANDER száradt a lelkén. A közveszélyes egyén legújabb alkotása szintén egy "parancsnok" (**STRIKE COMMANDER**), és témáját tekintve akár WING COMMANDER 3-nak is felfogható: egy távoli jövőben játszódó szimulátor, amelyben feltűnik minden elképzelhető rombolóeszköz, amit egy igazán elborult elme csak kitalálhat. A grafikai kivitelezés valószínűleg a '92-es játékok mércéje lesz: a játék csak 386-os, minimum 25 MHz-es gépen fut és két Mega memóriánál lesz hajlandó elindulni (a VGA-kártya természetesen nyilvánvaló). Egyébként a méretei is impozánsak: úgy usque 20 Mbyte-on talán már elfér, szóval nem valószínű, hogy Amiga-átirattal is megpróbálkoznának — vagy ha igen, akkor a lemezeket leporelló-csomagolásban jelentetik meg és a boldog vásárló száz méter hosszúságban vonszolhatja hazáig... (**... és külön bonusként kap egy újonnan fejlesztett hardware-t is, ami töltényhevederszerűen adagolja a drive-nak a lemezeket! — CoVboy**)

——— Amiga ———

Úgy tűnik a **PSS** egykori 8-bites stratégiai játékainak még mindig van keresnivalója a 16-bites gépek világában — természetesen a gép adta lehetőségek kihasználásával. Ezt a megállapítást már bizonyította a WATERLOO, de akinek ez nem lett volna elég, annak ott van a **GETTYSBURG** is, ami az amerikai polgárháború egyik döntő csatáját dolgozza fel. Kivitelezését tekintve teljesen úgy néz ki, mint a WATERLOO, mindössze a csapatok elrendezése és száma változott. Úgy tűnik Amigán is az a veszély fenyeget, mint a régi PSS-játékoknál: egy jól megírt szerkesztő segítségével elárasztják a szobánkat a világtörténelem leghíresebb csatáival. Mellesleg, ezt nem is tartjuk olyan rossz ötletnek...



△ ***Egy STRATEGOial játék*** (Amiga)

——— PC ———

Az INTERCEPTOR mellett talán a jó öreg FALCON volt az első repülőgépszimulátor, amellyel Amigánk nyergében meghódíthattuk az eget, így tehát enyhe nosztalgiába ringathatjuk magunkat, amint a **Spectrum Holobyte** legújabb szimulátorának nevére pillantunk: **FALCON 3.0**. A játék egy másfél évig tartó fejlesztés eredménye, ami valószínűleg úgy kezdődött, hogy a szerzők bevonultak egy légitámaszpontra és digitalizált képeket készítettek a legénységi WC-től kezdve az utolsó csavarig. Így tehát az új produkció még nyomokban se nagyon **emlékeztet az eredetire. Aztán a képek köré** írtak némi programot is, amelyben felvonul minden, amivel szimulátorban eddig csak találkozhattunk. Egy jóképű legény szerepében kezdhetjük káprázatos pályafutásunkat, aminek a nehézségi fokozatát a végletekig lehet bonyolítani azzal, hogy külön állítható a pilóták és a SAM-kilövőállások legénységének kiképzettségi szintje, a bevetett fegyverek hatékonysága, a kötelék bonyolultsága — és ha ez esetleg még nem lenne elég, akkor még egy csomó dolgot kérhetünk nehezítésnek (korlátozott üzemanyag és fegyverzet, HUD, nehézkedési erő hirtelen változásakor fellépő vörös/fekete látás, satöbbi). Nyilvánvalóan mindenki tetszés *szerinti* fegyverzettel *repül* a tetszés szerinti bevetésre (akinek egyik sem tetszik, az a szerkesztőrészben csinál magának olyat, amilyet még véletlenül sem lehet lejátszani). Maga a szimulátorrész egyébként nem annyira csicsás, mint az egész program: a grafikai kivitelezés a szokásos poligonokra épül (természetesen tetszés szerinti külső nézeti képekkel), amihez legalább egy 386-os gépet ajánlanak 25 MHz-es órajellel és lehetőleg Soundblasterrel. Két dolgot hiányolunk csak a programból: egyrészt elkelt volna még 40-50 digi kép, másrészt pedig nem lehet megadni, hogy a pilóta kezeslábasában hány fok legyen a hőmérséklet (például 70°C-nál lényegesen nehezebb lenne). Az elmondottakból kiderülhet, hogy a játék mérete mekkora lehet (egy doboz lemezre ráfér tömörítve). A fejlődés persze valószínűleg nem áll meg ezzel a néhánybyte-os kis aprósággal — őszintén reméljük, hogy a FALCON 5.0 már cserélhető 170 Megás winchesteren kerül majd forgalomba...

Menedzser/Sport

——— 64, Amiga, PC ———

Ha a játékújdonságok között feltűnik a **Microprose** neve (általában minden harmadik napon), akkor nyilvánvalóan mindenki egy újabb megaszimulátorra gondol. Most az egyszer téved, mert a MICROPROSE SOCCER után egy újabb sportjáték került náluk terítékre, nevezetesen a **MICROPROSE GOLF**. Az angolszász felső tízezer "sportjáról" inkább nem nyilatkozunk (lévén nem értjük, mi benne a sport), a feldolgozásáról pedig annyit, hogy a Microprose ezidáig még soha *(!)* nem okozott csalódást a játékfogyasztóknak: most sem. A játékot jól átültették számítógépre, lehet választani egy rakás ütő közül, a pályák *természetesen össze-vissza vannak* ronditva különböző terepakadályokkal, a szél ide-oda fújkálja az elütött labdát, satöbbi — ha valakit ez szórakoztat, hát lelke rajta! Viszont jó hír, hogy van 64-es változat.

——— Amiga, PC ———

Akinek még nem lenne elege a futballcsapatok menedzselését szimuláló tengernyi játékból és nem idegesíti a német púder, annak kellemes meglepetés volt a **BUNDESLIGA-MANAGER** a német **Software 2000**-től. Ebbe aztán belezsúfoltak mindent, ami egy ágrólszakadt menedzser mindennapjait megkeserítheti! A játékot egyébként az is kiemeli a többi közül, hogy — bár ugyan ennek a kategóriának nem a legerősebb oldala a grafikai kivitelezés — elég látványosra sikeredett.

——— Amiga, PC ———

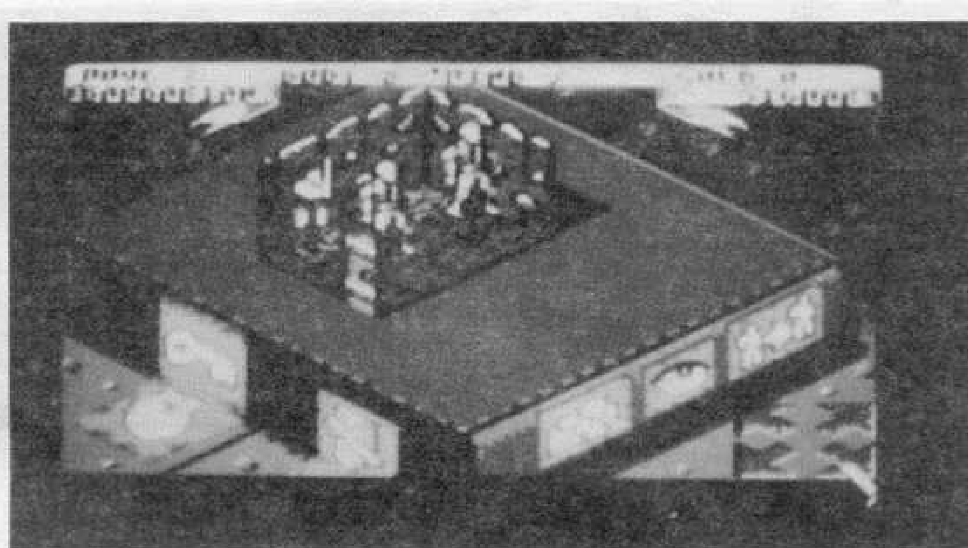
Egy másik hasonló jellegű művel jelentkezett a konkurrencia (**Starbyte**) is, amit puritán egyszerűséggel **KICKER** névre keresztelték. A 'hasonlóság' alatt — a 'verdammte deutsche Sprache' mellett — csak a téma értendő: a KICKER sokkal kevésbé látványos, sokkal kevésbé bonyolult, de sokkal inkább unalmas, mint a BUNDESLIGA-MANAGER. Elég szomorú, hogy mindkét játékból csak 16-bites verzió készült, pedig talán nem lett volna különösebben megerőltető egy 64-es konverziót is csinálni belőlük.

——— 64, Amiga, PC ———

Ha már úgyis a menedzsereknél tartunk, akkor ejtsünk ismét szót az *SSI*-ról, ami ugyebár minden szerepjátékok atyjaként tündököl az égbolton. Természetesen most is egy ilyet kaptunk tőlük: az **ULTIMATE BASEBALL**-ban egy baseball-menedzser szerepét osztották ki *ránk*. A 'HIT POINT'-okat majd a csapatunk játékosai fogják ütni, az 'EXP. POINT'-okat mi szerezzük azzal, hogy a csapnivaló menedzsert kirúgják, viszont aki elég sokáig bírja a játékot (ehhez kell a sok STAMINA), az akár szintet is ugorhat (itt tévesen "osztály"-nek hívják). Ugye mindenki ért mindent? Hát ilyen egyszerű a baseball...

(Abból is a kettő, de ezekkel a bazi nagy betűkkel már nem fért ki a szám...)

HERO QUEST



△ *Hát ez akár az első rész is lehetne...*

A **Gremlin Graphics** a nyolcvanas évek derekán igen nagy márkanévnek számított a 64- és a Spectrum-tulajdonosok körében, mert eredeti, szépen kivitelezett ügyességi játékaik (például a Monty-sorozat darabjai) mindig kellemes szórakozást ígértek. Az utóbbi 3-4 évben viszont úgy eltűntek, mint az aranyóra és csak néhány hatodosztályú formáznivalóval jelentkeztek a nagyközönség előtt. A nagy visszatérést és a betörést a 16-bites gépek piacára talán a tavaly megjelent HERO QUEST lett volna hivatott biztosítani, amely a maga nemében tényleg eredeti ötlet volt: megpróbálták benne ötvözni a fantasy-játékok világát a jó öreg izometrikus grafikai kivitelezéssel. Hát kritikát nem mondunk róla, talán csak annyit, hogy Amigán a CADAVER egy csöppet jobb volt, 64-en viszont legalább valami érdekesebb színfolt volt az ügyességi játékok elapadhatatlan tengerében.

Úgy látszik, a Gremlinnél ezt sikernek könyvelhették el, mert egy év sem telt bele és máris jelentkeztek a program folytatásával, amelyben *Morcar*, a boszorkányúr visszatér (**RETURN OF THE WITCH-LORD**), hogy a gonosz mágusok jó szokása szerint ismételten megpróbálja a sötét erőket lebocsátani a világra. A sötétség ellen minden kalandjátékban a legjobb egy lámpás, amit az előző részből már ismerős barbár szerepében csekélységünk fog játszani.

Különösebb változások nincsenek az előző részhez képest, de azért végigugrálhatunk a kezelésen és a menükön. A játék bejelentkezik egy négypontos menüvel, ahol az elsőt választva indíthatjuk valamelyik küldetést, a másodikkal valamilyen cuccot vásárolhatunk, a harmadikkal pedig választhatunk a játékosok között. Mivel vásárolni csak az összelopott kincsekből tudunk, a karaktereink közül pedig egy teljes darab barbár áll rendelkezésre, a PLAY GAME-mel kérjük be a küldetések menüjét.

10 újabb pálya vár feltérképezésre, amelyekkel a későbbiekben majd kicsit részletesebben is foglalkozunk, először a kezelés. A bal felső sarokban egy szám rohangál, ami a dobókocka szerepét hivatott betölteni: a 'tűz' gombra megáll és annyi pozíciót léphetünk a következő körben, amennyit mutat (ezt a számot a későbbiekben 'lépés' néven fogjuk emlegetni). Mellette a BODY és MIND pontjainkat láthatjuk, ami részünkről túl sok mindent nem jelent (nyilvánvalóan az örökéletet mindenki bekapcsolja a játék elején), *de az ellenfeleinknél* az első mutatja, hogy hány találatot kell bevinnünk, a második pedig hogy milyen ügyes (mennyire képes elkerülni a csapásainkat). Az ellenfelek közül ez 1/0 vagy 1/3 (Chaos Warrior és Spirit Rider) szokott lenni, bár ezek az adatok annyiban fenntartással kezelendők, hogy egy 1/0-ás szörnyet is lehet hosszú percekig csapkodni anélkül, hogy végre hajlandó lenne meghalni.

Ha mozogni akarunk, akkor az adott helyszínen belül elegendő a kívánt célpozícióra clickelni, de a helyszínek váltásához mindenképpen szükség lesz a mozgató nyilak használatára is. Speciális parancsokat a játéktér két oldalán elhelyezkedő ikonokkal adhatunk ki:

Erszény: A folyosókon történő kutatással összelopkodott pénzünket majd különböző stuffok megvásárlásába invesztálhatjuk (erről majd később a BUY EQUIPMENT ismertetésénél), és ide kerülnek a kincsként talált varázsitalok és tárgyak is. A lényeg, hogy a már meglévő cuccokat ennek a pontnak a választása után használatba vehetjük. A használt tárgy fegyvereknél és páncéloknál inverzben van, varázsitalnál pedig rögtön elfogy.

Kulcs: Ha valamilyen ajtó előtt állunk, akkor ennek az ikonnak a használatával nyithatjuk ki. Sok értelme egyébként nem volt ezt idetenni, hiszen zárt ajtó nincs a játékban (csak rejtett), valamint az ajtók akkor is nyílnak, ha csak simán átgyaloglunk rajtuk — csak feleslegesen bonyolították a dolgukat.

Támadás: Ha a szobában valamilyen ellenséges karakter tartózkodik, akkor ennek a pontnak a választásával támadhatunk, már amennyiben ebben a körben még nem használtuk valamelyik keresési opciót (vagy a harcot). Támadni bármilyen szomszédos pozíción álló ellenséget lehet, még akkor is ha átlós irányban áll (pontosabban bármilyet lehet, de találatra csak olyannál van esély, ami szomszéd pozíción van). Megjelenik a pálya általunk feltérképezett része, ahol a nyíl jelzi a pozíciónkat. Valamelyik, ellenséges karakternek megfelelő betűre clickelve megtámadhatjuk. Ilyenkor két dolog történhet: a megtámadott ellenfél kivédi a csapást (*Attack is thwarted*) és semmi baja nem történik, illetve a csapás ül (*A savage blow removes*

one body point) és az ellenfél elveszt egy BODY POINT-ot (ha ez volt neki az utolsó, akkor természetesen meghalt, és törlődik is a pályáról). Visszatámadás nincs. Ha az adott helyszínen (a képernyőn látható részen) maradt még ellenfél, akkor a lépéseink általában még megmaradnak (mozoghatunk), de ebben a körben már nem választhatjuk a harc vagy a keresés ikont. A szörnyek között legtöbbször nyugodtan átszlalomozhatunk a másik ajtóig, nem muszáj leállnunk verekedni velük (de mindenképpen érdemes, mert csak azután tudunk keresni, ha elfogytak). A szörnyekkel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy néha úgy is elállhatják az utat, hogy a szomszéd helyszínen vannak, de miattuk nem tudunk oda belépni — ilyenkor már az adott helyszínről támadnunk kell őket.

Térkép: Megjelenik a pálya általunk feltérképezett része (ugyanaz, mint a harcnál). A nyíl jelzi az aktuális pozíciónkat, a sárga részek azokat a helyeket, ahol már jártunk vagy láttuk őket, a zöldek azokat, ahol még nem voltunk és a betűk a különböző szörnyeket (S: csontváz; Z: zombi; M: múmia; G: goblin; C: Chaos Warrior; E: szellem). Ezenkívül még a térképen látjuk azokat a csapdákat is, amelyekbe már sikerült legalább egy alkalommal sikeresen belepotyognunk, vagy esetleg felderítettük őket.

Szem: Vizsgálódás. Keresni szintén csak egyszer lehet minden körben, de azt is csak akkor, ha az adott helyszínen nincsen ellenséges karakter és abban a körben még nem használtunk harc parancsot. Három dolgot kereshetünk:

— rejtekajtókat (DOORS). Ha az adott helyszínről nyílik valamilyen rejtekajtó, az a keresés után megjelenik. Néhány kincsesláda csapdát fog rejteni, amelyeket ugyancsak "ajtók" keresésével távolíthatunk el (nem vesztünk BODY POINT-ot), de az adott ládában sajnos már kincset sem fogunk találni.

— csapdákat (TRAPS). A játékban kétféle csapda nehezíti az életünket: a csapóajtók a földön, amik 1-3 rálépés után kinyílnak és 1 BODY POINT veszteséget okoznak (*The ground moves below*...), valamint azok a pozíciók, amelyekre rálépve egy nyíl csapódik a testünkbe (szintén —1 BP). Mivel valószínűleg mindenki örökélettel játszik, túl sok vizet ezek nem fognak zavarni. A földön levő csapóajtókat egyébként DOORS-t keresve is megmutatja a program.

— kincset (TREASURE). Ez lehet 10-100 arany (olyan szobákban, ahol valamilyen ládát találtunk, ott akár 2-300 is), vagy valamilyen varázsital (potion). A kincsek nem pozícionként, hanem helyszínenként vannak elrejtve, tehát érdemes minden egyes képernyőváltás után kutatni utánuk, mihelyt lehetséges lesz (egyedül maradunk). A kincsként található varázsitalok ugyanazok, mint az első részben, de azért a rend kedvéért leírjuk a használatukat: *Heroic Brew* — a használatával ugyanabban a körben kétszer használhatjuk a harc és/vagy keresés parancsokat; *Healing* — ha mondjuk nem örökélettel játszanánk, ezzel lehetne 4 BP-vel gyógyítani a sérült karakterünket; *Holy Water* — ez tök jó dolog, mert harc nélkül megöli a helyszínen levő összes élőhalott kategóriájú ellenfelet (Chaos Warriort és Spirit Ridert nem); *Strength* — talán arra van hatással, hogy nagyobb valószínűséggel találjuk el az ellenfelet támadáskor; *Resilience* — ez "ruganyosság"-ot jelent, de nem láttuk különösebb hasznát; *Speed* — ha a lépésünk 7-nél kisebb, akkor megduplázhatjuk vele. Figyelem, az adott pályán összeszedett varázsitalokat használjuk is ott el, mert nem lehet a következő pályára átvinni őket!

Keresésnél természetesen az sem kizárt, hogy nem találunk semmit (YOU FOUND NOTHING). Egyébként ez a helyzet mindazon helyszíneken ismételten ugyanolyan tárgy után kutatva is (két kincs tehát nem lesz, viszont az elképzelhető, hogy kincsen kívül még rejtekajtó is található). A másik verzió kellemetlenebb: amíg kutatunk, valamilyen csapdába ütközünk (—1 BP), vagy pedig hirtelen meglep bennünket egy szellem (*While searching, a monster stalks upon you*), ami azonnal támadásba is lendül. Ezek egyébként általában 0/0-ás goblinok (vagyis egyetlen támadással el lehet pucolni őket), néha pedig csontvázak. A keresés közben előbukkanó szörnyek egyébként néhány kör után maguktól is eltűnnek, ha a megjelenés pillanatában nem szabdaljuk fel őket. Nyilvánvaló, hogy azokon a helyeken, ahol egyszer egy minket meglepő szörnyet találtunk, ott már nem lesz semmilyen kincs. A kincsek elhelyezése egyébként minden játékban változó, a csapó- és rejtekajtók viszont ugyanott vannak.

Következő kör: A választása után először is megint a térképet látjuk és az ellenséges karakterek lépnek. Ha az utolsó helyszínünkön volt ilyen, akkor az mindig közelebb lép hozzánk és támad (ha többen vannak, körbe is vesznek, hogy egyszerre többen támadhassanak). A szörnyek egyébként helyszínhez kötöttek: csak akkor mozognak felénk, ha mi is az ő helyszínükön vagyunk. A támadásuk után kezdődik az új kör, azzal, hogy új 'lépést' dobunk.

Egy pálya teljesítésével bőven összeszedhetünk annyi zsetont, hogy a kijárat megtalálása után beugorhassunk a fegyverboltba vásárolgatni (BUY EQUIPMENT). Itt először is ki kell választanunk a barbárt, aztán azt a tárgyat, amit meg akarunk venni neki. A bal oldali oszlopban láthatók a páncélfajták, a jobb oldaliban pedig a fegyverek. Az ár jelzi a minőséget is. A kicsapongásnak természetesen határt szab az anyagi bázisunk, tehát ha örökélettel játszunk, akkor a páncélokat el is lehet felejteni. Amit érdemes megvenni, az a Broad Sword (vagy a Battle Axe) és a Toolkit. Ez utóbbi a földön levő csapóajtók eltüntetésére szolgál.

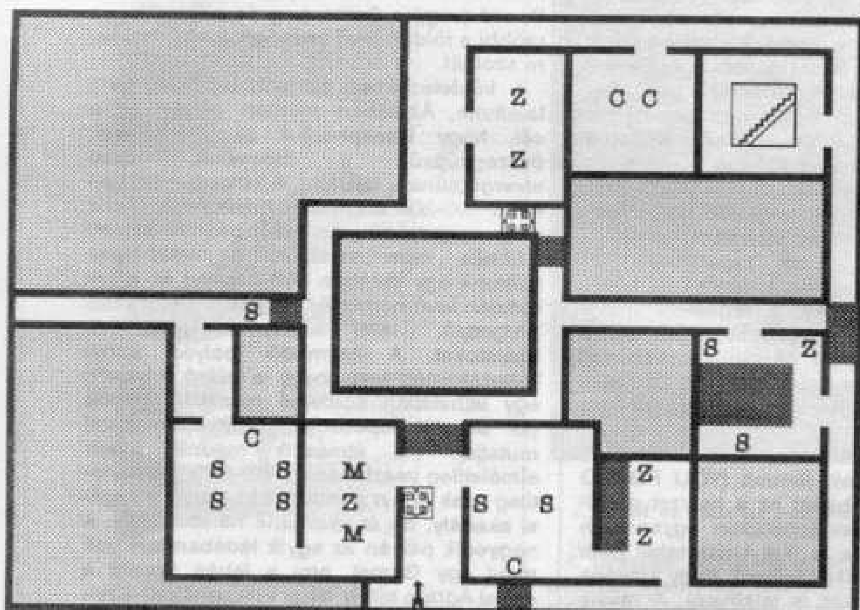
A küldetésekben túl sok izgalmat nem találtunk. Általában minden pályán az a cél, hogy lecsapkodjuk az ellenfeleket, összegyűjtsük a kincseket, aztán elvergődjünk a lejáratig. A kincsesládákban néha 100-200 aranyat is találhatunk (néha meg csapdákat). Az első pályán semmi különös nem történik, a másodikon találunk egy ládában 300 aranyat és a bal oldalán levő négyajtós nagyterem egy szép pörgettyű, ami összekavargatja a kijáratokat. A harmadik pályán annyi változatosság lesz, hogy a külső folyosón egy láthatatlan ködfelhő mászkál ide-oda (az ellenfél lépéseinél a térképen E-vel mutatja). Ha átmászik rajtunk, akkor elméletileg vesztenénk 1 BP-t, de gyakorlatilag csak annyi gondot okoz, hogy mozgási akadály, ha át akarnánk haladni rajta. A negyedik pályán az egyik ládában találunk majd egy Gemet, ami a leírás szerint a néhai Agrain király négy kulcsának az egyike. Az ötödik pálya közepén levő teremben három csontváz társaságában tengeti életét *Bellthor* (egy 1/4-es Spirit Rider), aki *Morcar* egyik kedvence. Itt csak azután nyílik meg a lejárat (a mellette levő pocsolyában), miután *Bellthort* agyoncsaptuk. A hatodik pályán tovább lassul a játék: innentől minden körben már csak maximum 6 lehet a lépéseink száma. Különösen mókás a középen lévő terem, ahol egy népes sereglet őrizget egy igazán fantasztikus mennyiségű kincset.

A hatodik pályáig bírtuk szuflával, de már ez is a csodával határos volt, mert állandóan elaludtunk az izgalmaktól. Kivitelezés szempontjából a játék ugyan nem rossz, de ha örökélet nélkül játszunk, akkor egy kicsit túl gyorsan agyonvernek bennünket, ha meg örökélettel csináljuk a partit, akkor borzasztó unalmas és kimondottan idegesítő. Így tehát az utolsó négy pályát inkább kihagytuk az életünkből — akinek van türelme végigásítozni őket, az csak csinálja, különösebb problémája azokon sem lesz.

64-en természetesen a 2. részből is van utántöltős kazettás változat, az Amiga-verzió pedig abban tér el a 64-estől, hogy igen fejlett ízléstelenséggel összeválogatott színek kavalkádjában hortyog a bátor kalandor. Brrrr, hát nem valószínű, hogy ez a játék hozná ki a Gremlint az anyagi romlásból (inkább az UTOPIA lesz az) — vagy ha igen, akkor az csak azért lehet, mert egy csomóan már fizetni is hajlandóak lesznek azért, hogy ne csinálják egy harmadik részt is belőle...

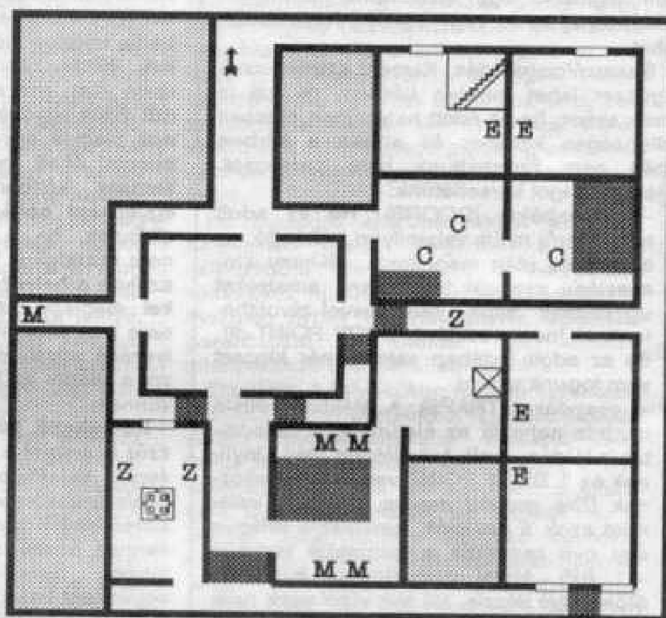
Tatatatasaa! (Fanfárok elhalnak...)

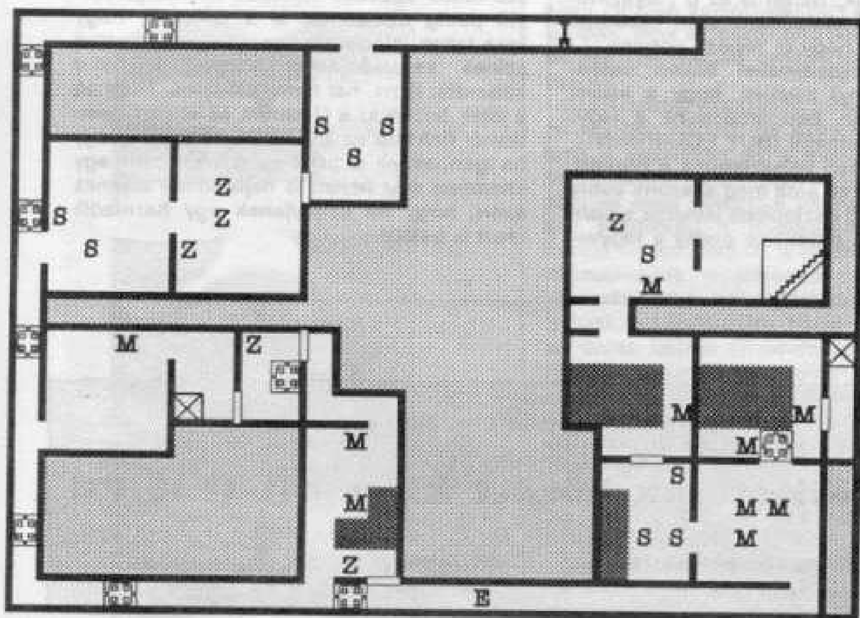
Ladies and Gentlemen! Az előfizetőink között kisorsolt IBM PC AT/BT nyerteseeeeeee (a következő számunkból kiderül. Na most meglepődtetek, mi?)



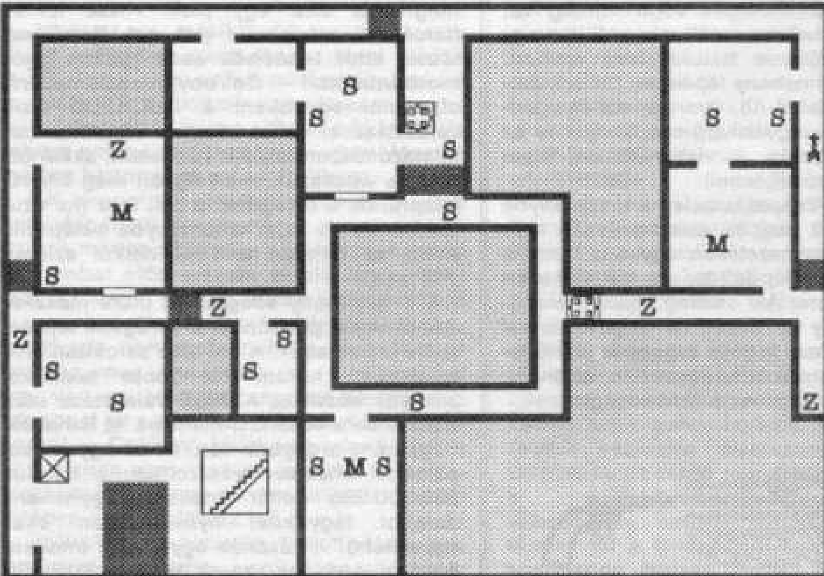
The Gate of Doom (1.)

The Cold Halls (2.)

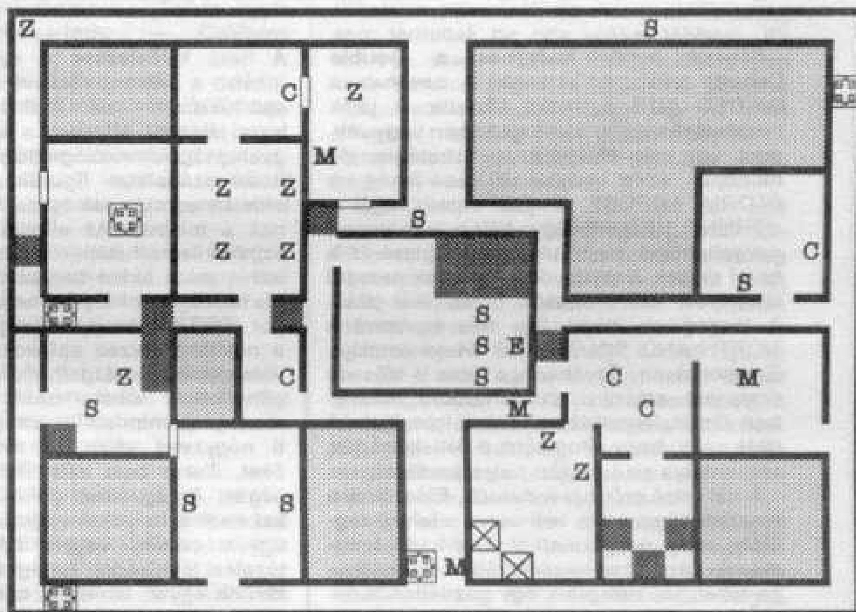




Silent Passages (3.)



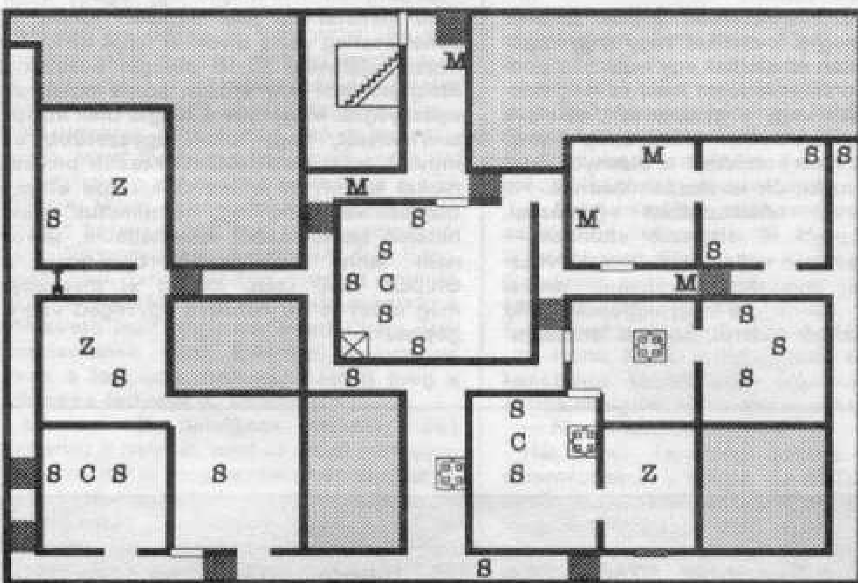
Halls of Vision (4.)



Gate of Bellthor (5.)

Jelmagyarázat

S	Skeleton	▬ ▬	Ajtó
Z	Zombie	▬▭▬	Rejtekajtó
M	Mummy	⊞	Csapóajtó
C	Chaos Warrior	■	Víz
E	Spirit Rider	☒	Láda
		⅄	Start



Halls of the Dead (6.)

Valamelyik múltkori számunkban már szót ejtettünk a német nyelvterületen megjelenő 'Magic Disk' c. lemezújságról, amelynek a hátterében egy *Walter Konrad* nevű úriember áll. Ez az úr a fejébe vette, hogy 'újságoslemezt' csinál, vagyis az összes vásárlójának a Magic Diskekkel eredeti, sehol máshol nem forgalmazott játékokat, utilityket és egyéb felhasználói programokat zúdít a nyakába. Hogy az üzlet valamennyire is rentábilis legyen, nyilván nem teljes árú programok jogait vásárolja meg, hanem saját szerzőkkel dolgoztat, akik általában a kisebb programozói csoportok vagy az ifjú tehetségek közül kerülnek ki. (A figura egyébként néha Magyarországon is megjelenik: elször néhányezer márkát különféle ágrólszakadt magyar coderek ügyességi vagy logikai játékaira, kioszt néhányszáz lemezt az arra rászorulóknak — aztán távozik.)

ból, ha a másodikat, akkor még egy nyomatékos felszólítást tesz az eltűnésre, a harmadiktól már begurul. Ezután még cseveghetünk vele néhány hárompontos menü erejéig, de a társalgás vége mindig az, hogy vagy harcba szállunk velük, vagy pedig lenyúlják a nálunk levő aranyat. Mivel az első néhány lépésben túl sok aranyunk nem lehet (0), ilyenkor azt nyugodtan vihetik — egyébként csapkodjuk le az indiánokat, aztán a viszontlátásra (nem szoktak túl erősek lenni);

— egy déli csapat is belép a tartományba (vagy már ott van) és automatikusan harc alakul ki. Természetesen ugyanez történik akkor is, ha mi lépünk be egy déliek kezén levő helyszínre. Aki esetleg olyasmire számítana, hogy a kezén levő tartományai vadul védekezni fognak a gonosz konföderáció csapatainak támadása ellen, az téved. Nem nagyon vágynak a szabadságra...

ebben az, hogy az emberkéink ide-oda tologatásával úgy kell irányítanunk az ellenfél embereit, hogy mindig a lepottyanó ágyúgolyó alá álljanak, ami majd megritkítja őket egy picit. Kissé furcsa harcászati módszer... (**Ha ezt Napóleon látná, attól lennének csak igazán gyomorbántalmai! — CoVboy**) A csatamezőről elpucolni egyébként a RÜCKZUG ikon választásával lehet. Ha a várunkat tartalmazó részen folyik a küzdelem, akkor ezt már ne válasszuk, mert ugyan még sikerül lelépni, de a seregünk is déli lesz (ha ezután bármelyik saját tartományba belépünk, akkor az minden további nélkül szintén déli lesz).

A 8 tartomány elfoglalása utáni mászkálásból bejött pénzünket a seregünk fejlesztésbe fektethetjük. A bal alsó sarokban levő táblácskán három menüpont található, amelyek közül az ARMEE választása után lépünk be a vásárlási menübe. Itt láthatjuk, hogy hány aranyunk van, és az egyes csapatoknál clickelve vásárolhatunk belőlük 200-500-250 dollár értékben egynéhány darabot (ágyúknál nyilvánvalóan csak egyenként). A vásárlás egyébként mindenképpen lépésnek számít, tehát a ZURÜCK menüpont választásával a térképhez visszatérve, máris a déliek léphetnek.

A SPION menüpont választása után egy derék besúgó jelentkezik be, aki mindenféle "hasznos" információt kínál a déliek hadseregéről és holmi vonatrablásokról. Természetesen mindezt az általunk érzett rajongása miatt teszi, de azért nem tiltakozik elle, ha valaki mondjuk meg akarná vesztegetni. Ha a kém elfogadja a pénzajánlatot, akkor végre is hajtja a feladatot — ha kevés (vagy semmi), akkor csak visszatérünk a térképhez, de közben megint elpasszoltunk egy lépést.

Már említettük, hogy a játék célja: elfoglalni azt a tartományt, ahol a déliek városa fekszik. A déliek csak akkor győznek, ha már egyetlen tartományunk sem marad. Győzelem esetén egy kis képtöltögetés következik és szemlélhetjük a hajnalban is menetelgető északi katonát.

Részünkről ugyan nagyon szeretjük a tilitoli stratégiákat, meg úgy általában a stratégiákat — de ha mondjuk ez stratégiának nevezhető, akkor ez borzasztó. Az állóképek még úgy-ahogy tűrhetőek (bár a készítőiknek talán a homoklapát jobban állna a kezében, mint mondjuk egy egér), de a harc kivitelezése már bántóan ronda. A zenét esetleg rövid távon ki lehet bírni, de ezzel a játékkal 10-15 percnél hosszabb ideig játszani már erősen káros dolog az egészségre. Megértjük a Magic Disk abbéli tevékenységét, hogy minél egyszerűbb és minél kisebb befektetéssel készült programokat tegyen fel a lemezekre, de abban biztosak vagyunk, hogy ha mondjuk valaki hirtelen felindulásból leformattálná, akkor nem lenne különösebb bánkódás a GILDED AGE után. Kerüld el messzire, még akkor is ha kazettás egységed van a géphez!

Guilded Age

Konrad egyik kedvence a **Double Density** csoport, akiknek a nevéhez a **GILDED AGE** c. móka fűződik. A játék besorolásánál egy kicsit gondban vagyunk, mert úgy néz ki, mint egy stratégia, de mondjuk azért enyhe túlzás lenne a STORM ACROSS EUROPE-pal vagy a JOHNNY REB-bel egy kalap alá venni; nevezhetnénk mondjuk ügyességinek is a harci részek alapján, de hát annak nem túl látványos; szóval inkább olyan játék-játék. A lényeg az, hogy úgy néz ki, mint a NORTH AND SOUTH első 64-es verziója. Szomorkásan. Egyébként a téma is teljesen ugyanaz: amerikai polgárháború, amelyben Grant tábornok csapatait irányítjuk. A játék célja, hogy elfoglaljuk a déliek erődjét, ami a pálya alsó részén helyezkedik el.

A bal felső erődből indulunk. Először is a fennhatóságunk alá kell vonni a lehető legtöbb, még gazda nélkül árválkodó tartományt. Lépni csak szomszédos tartományba lehet. Ha belépünk egy gazdátlan tartományba, akkor a következő dolgok történhetnek:

— a tartomány ellenállás nélkül a kezünkre kerül. Ha 8 tartománynál már többünk van, akkor minden egyes lépésnél (ha az nem harccal fejeződik be) 100 aranyat kasszírozhatunk be. Ez ugyanúgy vonatkozik azokra a tartományokra is, amelyek már saját kezünkön vannak;

— indiánok támadnak ránk. Ilyenkor bejelentkezik az apacs/komancs/csejen/... törzsfőnök arca, aki sajnálattal közli, hogy épp harci ösvényen járnak, és érdeklődik, hogy úgy általában mi erről a véleményünk. Ha az első pontot választjuk, akkor megkér rá, hogy húzzunk ki az országuk-

A harc kivitelezése a nyolcvanas (vagy inkább a hetvenes?) évek elejének elvárásait tükrözi — talán jobb kikapcsolt monitorral játszani. Mindegy a lényeg az, hogy a gyalogságot/lovasságot/tüzérséget szimbolizáló szánalmas figurák a képernyő két oldalán sorakoznak fel (a bal oldalon vannak a mieink). Az ellenfél harci taktikája szinte kiismerhetetlen: nem csinálnak semmit — csak akkor hajlandóak megmozdulni, ha végre mi lépünk valamit. A lovasságot (REITER) és gyalogságot (SOLDATEN) a nevükkel jelzett ablakokban levő nyilak választásával mozgathatjuk előre/hátra. Ha elindítottuk őket, akkor folyamatosan mozognak mindaddig, amíg a nyilak közötti négyzetet választva meg nem állítjuk őket, illetve bele nem ütköznek az ellenségbe. Az ágyúknál (KANONEN) a nyilakkal nem a helyüket változtatjuk, hanem az ágyúk csövét, vagyis tulajdonképpen a tüzelési távolságot. A négyzet választásával lövünk egyet. Ismételni csak azután lehet, miután a fáradtan támolygó golyóbis végre lehuppant a földre.

Mivel az ellenfél nem csinál semmit, indítsuk meg a lovasokat vagy a gyalogosokat. Miután áthaladtak egy bizonyos ponton, az ellenfél is lődözni kezd és megindítja a lovasait vagy a gyalogosait, amelyek csak addig nyomulnak előre, amíg a mieink vissza nem kotródnak a bizonyos pont mögé — aztán ők is visszahúzódnak. Ha az emberkék találkoznának egymással, akkor az egyik fél emberkéi eltűnnek — akik kevesebben voltak, nyilván azok vesztenek. A lovasság egyébként sokkal erősebb, mint a gyalogosok. Az elmondottakból kiderül, hogy a "stratégia"

(folytatás a 2. oldalról. De egyébként ott is ki volt írva, hogy majd itt folytatjuk. Na, mit szóltok? Hogy eltaláltuk...)

— vagy az egy másik?), ha muszáj, persze ilyen esetekben azért lenne annyi kikötésünk, hogy az a szőke reklámhölgy (azzal a gyönyörű mosollyal) személyesen hozza el a megrendelőlapot. (**Óóóóóóó... Én is olyan szívesen érezném magam 'észrevétlen biztonságban' — CoVboy**)

Két nappal a nyomdai leadás előtt ismét rátelefonálunk barátunkra, hogy ugyan hozza már az akármilyen reklámot, ha még december előtt viszont akarja látni. Változott a helyzet: az 576, mint a rendezvény fő szponzora, tiltakozott a jelenlétük ellen, így tehát oda nem mehetnek — micsoda szemétség meg blablabla! Jaj, barátom, hát így van ez: mi sem veszünk fel minden stoppost az autónkba. (**Kivéve a Libresse-ladyt! — CoVboy**) Miért nem jelentkeztetek ti is rögtön szponzornak és akkor ti is tiltakozhattatok volna minden ellen?! Milyen szépen is telt volna az idő...

Szóval a #2 hirdetés bukott. Nem baj, egy még mindig van! Úgy döntünk, megyünk a BME-re új (meg régi) CoV-okat árulni. Úgy általában arra készülünk, ami tavaly volt (mint a heringek). A BME-rendezvény lehangoló. Délben váltjuk egymást, és elég szomorú meglepetésként ér minket, hogy csak enyhe lézengés van. Attól függetlenül jól szórakozunk, több okból is: például visszük magunkkal Vendel barátunkat, aki nagy, szakállas és fülbevalót visel. Ezért minden arrajáró következetesen CoVboynak szólítja. (**Kit? A Vendelt? Uramisten! De hát én szép vagyok... — CoVboy**) Vendel barátunk szabadidejében egyébként operatőr és az utóbbi fél évben azzal kereste a mindennapi betevő falatot, hogy lövöldöző déli szomszédainknál filmezgetett — a CoV-ról pedig kábé annyit tud, hogy van egy olyan uborka, aminek így kezdődik a vezetékneve. Mindazonáltal gyorsan feltalálja magát és mindenkinek magabiztosan válaszolgat, aki hajlandó valamit vásárolni (a többiekre pedig rendkívül sandán néz onnan a magasból). Néha emberek érkeznek és ilyen kérdéseket intéznek Vendelhez, hogy "Csá, CoVboy, nem láttad az ABC-t a DEF-ből?". Mire Vendel: "Dehogynem, most ment arra!" Aztán miután az illető elrobogott a jelzett irányba és minden bizonnyal megtalálta a férfi WC-t, ártatlan bociszemeket mereszt ránk és megkérdezi: "Az kicsoda?" Magasabbra hág a hangulat, mihelyt megérkezik a délutános műszak: neki ugyanis épp' aznap van a születésnapja, tehát gyanúsan csilingelő szatyorral és intenzíven vigyorogva animál be a küzdőtérre. Mivel néhány ismerőse újabb csilingelő holmikat hoz neki, az ő szórakozása is biztosítva van. Egyébként ő is fülbevalót visel, tehát délután majd őt szólítják CoVboynak. (**Mi ez a fülbevaló-mánia?! A fülbevaló már rég nem best! Olyan már mindenkinek van! Ellenben bokalánca csak a legcoolabbaknak: nekem meg a Libresse-ladynek — CoVboy**)

Másnap. (A délutános műszak: -os.) Ugyanaz a helyzet, mint az előző nap, vagy ha lehet, akkor még kevesebben vannak. A szórakozás mondjuk most is megvan: a GameShiftes csókák átköltöznek velünk szembe, így tehát van kit dobálni az összegyűrt előfizetési csekkekkel és csikkekkel. Közben érdekes dolgok történnek: olyan emberek érkeznek, akik az előző nap a Csokis partyn voltak (vagy épp' onnan jöttek át) és ilyen kérdéseket tesznek fel (természetesen Vendelnek), hogy igaz-e az, hogy azért van másik rendezvény, mert a CoV kitúrta az 576-ot és a Csokonait a BME-ről? De jópofák vagytok — ezt honnan szedtétek? Hát a Csoki-partyn mindenki azt mondja... Aha. Az más. Ha valamit mindenki mond, az bizonyára úgy is van — vagy ha nem, akkor majd meggyőzik magukat! Meg egymást is. Vendel persze most is szórakoztatja magát: bináris véletlenszámok alapján "Igen" illetve "Nem" válaszokat adogat a kérdésekre, közben tekintetével vadul keresi a vészkijáratot. A később érkezők már nem kérdő mondatokat intéznek hozzánk, hanem úgy kezdik, hogy "De bunkók vagytok, hogy az 576-ot és a Csokonait kitúrtátok..." Hoppá! A sok kis kutyakölyök chewing gumot fogyaszt (rágalom)! Már éppen azon gondolkodunk, hogy hirtelen ötlettől vezérelve átvonulunk a Puskin utcába, és ott kérdő mondatokat teszünk fel a 'ki-kit-mikor-és-honnan-rúgott-ki?' témakörben, amikor ismerős személyek tűnnek fel a fordulóban. Nicsak! Az 576-kommandó. Balogh Zsolt & Martin. (Ja, a történeti hűség kedvéért: még két lány is, de most ők nem fontosak.) (**Tehát egyik sem a Libresse-lady — CoVboy**)

Eszmecsere:

— Áááááá, helló! Na, mi van?

— Mi lenne?! Átjöttünk körülnézni, hogy mi van itt.

— Hát látod: pangás. Nálatok?

— Hú, figyelj, dugig vagyunk nyitástól zárásig. Egész egyszerűen nem lehet beférni és...

— Na jól van, engedd ki a levegőt, ötödekkora hely. Egyébként jó, hogy jössz! Figyelj, drága Zsoltom, te terjesztted azt, hogy mi túrtunk ki benneteket innen?!

— Mi van?!

— Itt különböző fickók azzal jönnek, hogy mi kitúrtunk benneteket innen... Hát ne röhögjél, itt mondják az egyedek és közben bámulnak csúnyán!

— És te ezt elhiszed?

— Hm. Na jó, akkor ezt hagyjuk. Inkább arról meséljél, hogy az miért volt neked biznisz, hogy ezzel egy időben csinálsz egy másik rendezvényt?

— Figyelj, hát először is az ARTGAME lenyúlta ezt a helyet, aztán meg egyszerűen nem lehetett velük megegyezni: én szponzor akartam lenni, meg nem szeretem, ha mindenbe beleszólnak.

— Ez idáig oké, meg érthető, de hát miért nem csináltad egy héttel később? Aki most itt van, az akkor nálad lett volna, itt most jóval többen lennének, és nem kellene elhurcolásznunk ezt a sok újságot!

— Azért csináltuk most, mert nekünk ez az időpont volt megfelelő. Meg egyébként is: miért nem jöttetek oda CoV-okat árulni? Gondolod, nem kaptatok volna pár asztalt? Na jól van, megtámogatlak: adj egy Évkönyvet meg egy új számot...

— Hohó, hát az mindjárt más! Fáradjon a kasszához, tisztelt uram. Háromhatvanhét. Tudok szolgálni előfizetési csekkel is...

— Na, húzzál, jó?...

Hát ennyi. Tanulság: semmi. De azért summázhatjuk a dolgot. Az ARTGAME/CM kettős majd' 4 hónappal előre lefoglalta a megadott időre a BME aulát. Hát ezért aztán senki nem hibáztathatja őket: az aula kiadó volt, ők meg kivették. Amikor a Csoki/576 páros érkezett, már foglalt volt a terep, tehát logikus, hogy megpróbáltak megegyezni. Mivel az érdekeiket ilyen olyan okok miatt nem tudták egyeztetni, kompromisszum nem jöhetett létre, tehát szintén logikus volt, hogy ők saját rendezvényt csinálnak. Puszta tréfából (vagy akár próbából, tökmindegy) éppen ugyanabban az időpontban. Az ARTGAME és CM útjai közben különváltak. Az ARTGAME maradt a saját rendezvényénél, a CM meg úgy gondolta, hogy ő is csinál egy sajátot (közben rájöttek, hogy az új számuk sem fog összejönni, tehát inkább nem rendezgetnek). Így tehát csak két party volt. Ez végül is nektek jó volt, mert mindenki kiválaszthatta, hogy hova megy és nyerhetett az Amigától kezdve az autóig mindent.

(Apropos, az ARTGAME-től kérték, hogy a következő számunkban hozzuk le, hogy ki nyerte a rendezvényük látogatói között kisorsolt Toyota RX 30-ast: **Marinov Gábor**, Budapest. Részünkről is congratula — csak nehogy megtörd, mert nem valószínű, hogy minden sarkon árulnak hozzá mondjuk egy jobb első elemet!)

A két szervező meg szerintünk jól kitolt mind a másikkal, mind saját magával. A két napon ugyanis a BME-n 1.600-an voltak, a Puskin utcában pedig olyan 2.500 körül lehettek (ez csak sacc, lehet, hogy tévedünk párszázat, de már csak fizikailag sem férhettek be oda sokkal többen). Ez azért jó, mert a '90-es BME-rendezvényen csak az első napon 4.800-5.000 látogató volt. Nem valószínű, hogy egy év alatt ennyien eladták a számítógépüket... Persze, minden szervezőnek szíve joga, hogy mit és hogyan csinál.

Érdeklődve várjuk viszont az idei eseményeket. Remélhetőleg legalább 20-30 party is lesz Budapest-szerte, lehetőleg ugyanabban az időben! Mi mondjuk ismét csak nem szervezünk mókás összejöveteleket (bár ki tudja? Nem is olyan drága a Bajor Királyi bérleti díja...), de már jó előre szólunk, hogy bárki bármit szervez, annak a CoV szívesen biztosít hirdetési felületet! (**Különösen a Libresse-ladynek! — CoVboy**) A hirdetési tarifák megtalálhatók az újságban, de levélben is elküldhetjük. Csak tessék, tessék!

(Jaj, hát majdnem elfelejtettük! Hogy mindenki végképp' boldog legyen, egy kis csámcsognivaló: túrósrétes. Természetesen mi túrtuk ki az 576-ot a BME-ről. Meg a Csokonait is. Volt még valaki? Akkor azt is. Ez a Tour de CoV. De csak azért, mert mi meg a Puskin utcát akartuk kibérelni az adott időpontban. Mivel ott party volt, most nem tudtuk megrendezni az évek óta hagyományossá vált édesgyökértúró tournamentünket. A túróba! Na nem baj — majd jövőre!)

A változatosság kedvéért megint egy kis stratégia következik, ami témáját tekintve ugyan már hál'Istennek idejétmúltnak tekinthető, de azért játéknak még jó (már legalábbis azoknak, akik szeretik a hagyományos tili-toli stratégiákat). A **THEATRE EUROPE** a NATO és a Varsói Szerződés lehetséges összecsapását dolgozza fel. A játékot a **PSS** még '86 felé jelentethette meg 64-en és Spectrumon, aztán '89-ben kiadtak egy 16-bites gépekre (IBM PC, Amiga, Atari ST) átírt változatot is **CONFLICT EUROPE** címmel. Ez utóbbi ugyan az eredeti 8-bites játékon alapul, de mivel néhány eltérés is van közöttük, ezért különkülön tárgyaljuk őket. Kezdjük az előadást a 64-es verzió ismertetésével.

THEATRE EUROPE

Bejelentkezés után az '**N**' vagy a '**W**' megnyomásával választjuk ki, hogy a NATO vagy a VSZ csapatait fogjuk irányítani, aztán az '**1-3**' számbillentyűkkel a nehézségi fokozatot (nem sikerült különbségeket felfedeznünk). A következő képernyőn kérhetünk arcade-részeket, de mivel ezek pontosan ugyanolyanok, mint a PSS többi stratégiájának arcade-részei (rondák és egyébként sincsenek semmi hatással a harcok eredményére), egy jobb érzésű játékos nyilván lemond erről az élvezetről. A következő választásnál indíthatjuk a játékot, újradefiniálhatjuk az előbb megadott paramétereket vagy betölthetünk egy korábbi játékállást (egyébként teljesen felesleges menteni: egy parti nem nagyon tart tovább egy fél óránál).

A képernyő felső sora az üzenetsor, amelyben a program az éppen lépő fél aktuális lépési fázisát jelzi, vagy valamilyen fegyver bevetéséről tájékoztat. Az alatta levő sor három részre van osztva:

— az első rubrika mutatja, hogy mi annak az egységnek a neve, amelyen a pointer áll. Ha a pointer nem valamelyik alakulaton van, akkor az aktuális pozícióban levő várost vagy terepformát látjuk itt. Ez utóbbiból három van: ha itt nincs semmi, akkor síkság; a MOUNTAINS jelzi a hegyeket (ha valamelyik alakulat ilyen pozícióba lép, akkor a következő körben nem léphet); a SEA pedig a tengert, aminek nincs különösebb jelentősége, mivel csak egyetlen szovjet kétéltű alakulat mozoghat vízen.

— a második rubrikában a DAY mutatja, hogy hány nap telt el az összecsapás kezdete óta. Csak a páratlan napokon van mozgási fázis, és a parti a 29. napig tart.

— a harmadik téglalapban a DEFCON felirat a 'defense control' rövidítése lehet. Kezdetben 5, aztán miután leejtettek egy atombombát valamelyik városunkra 2-re csökken. Aztán nem is változik, szóval sok érdekes információt nem hordoz.

A képernyő bal felső sarkában látható annak az egységnek az infója, amelyiken a pointer áll. Az ARM mutatja az alakulat erejét (ez a legfontosabb, ha elfogyott, a csapat megsemmisült), az AIR a légitámogatás mértékét (ennek csak akkor van valami haszna, ha a légifölény is a miénk) és a SUP a készleteit (ez minden összecsapásban eggyel csökken, de természetesen az az alakulat, amelynél nulla, sokkal nagyobb veszteségeket fog szenvedni a harcban). A maximális érték mindenhol 9 lehet, de a kevés utánpótlás miatt ez nem sűrűn fog előfordulni.

A játékképernyőn Európa képét látjuk. Kék körök jelzik a NATO csapatokat, pirosak a VSZ-t, sárgák pedig a semleges államok hadseregeit. Az utóbbiak nem képviselnek különösebb erőt és nem mi irányítjuk őket. Annyi hasznunk van belőlük, hogy egy-két lépésre feltarthatják a VSZ déli csapatait és elvesztenek 1-2 ARM-ot.

Ha a felderítés mértéke elegendő (ld. később), akkor az ellenfél csapatairól is lekérhetjük az ARM és AIR infokat: ha a RECONNAISANCE értéke legalább kettővel nagyobb, mint az ellenfélé, akkor mindkettőt látjuk; ha megegyező mértékű vagy eggyel nagyobb, akkor csak az ARM-ot; ha viszont legalább kettővel kisebb, mint az ellenfélé, akkor nem kapunk semmilyen infot a csapatairól.

A játékot a NATO csapatok kezdik a mozgási fázissal (*Movement Phase*). Minden alakulatunkkal egy pozíciót léphetünk minden körben (leszámítva természetesen azokat, amelyek MOUNTAINS terepre léptek): valamelyiket kiválasztva a pointer zöld lesz és megadhatjuk, hogy hova akarjuk mozgatni. A már lépett alakulatokat egy fekete pötty jelöli. Egy pozícióban csak egy alakulat lehet. Miután befejeztük a mozgást, a '**SPACE**' megnyomásával lépünk tovább a támadási fázisba (*Attack Phase*). Ha van valamilyen bevethető fegyverünk (ld. később), akkor a támadási fázis előtt még ki kell választanunk a célpontját.

Támadni csak szomszédos pozícióban levő ellenséges alakulatot lehet, a kijelölés a mozgáshoz hasonlóan történik. Nyilvánvaló, hogy célszerű általában egy ellenséget több alakulattal is támadni, lehetőleg hárommal vagy néggyel (a támadóerő ugyan nem adódik össze, de nagyobb veszteségeket fogunk okozni, mintha csak eggyel támadnánk). A harc kimenetelét főleg az ARM értéke határozza meg. Ha mondjuk egy 4-nél kisebb erősségű alakulatot támadunk egy 8 erősségűvel, akkor az valószínűleg meg is semmisül és nekünk nem lesz veszteségünk (ilyen ellenfelet viszont már nem célszerű gyengébb csapatokkal is támadni, mert azok esetleg veszteségeket is szenvednek). Ha több csapattal támadunk egyszerre, akkor a támadásban az fog veszteségeket szenvedni, amelyik a leggyengébb volt. Két azonos ARM-mal rendelkező csapat összecsapásánál általában a támadó elveszt 1-2 AIR-t, vagy 1 ARM-ot. Nyilvánvaló, hogy erősebb csapatot csak akkor támadjunk meg, ha legalább egy másik, azzal azonos erejű csapattal is támadjuk. Egy 9 erejű ellenséget viszont legalább 2 (de inkább 3) 8-assal támadjunk. Az elmondottak logikájából következik az is, hogy nekünk nem muszáj támadnunk, de a gép által irányított játékos mindig támad, ha valamelyik egysége érintkezésben van a miénkkel és az ARM-ja 2-nél több.

Miután kijelöltük a támadó csapatainkat, '**SPACE**' megnyomása után, idegesítő vijjogás közepette lezajlanak a harcok és következik az utánpótlási fázisunk (*Rebuild Phase*). Az üzenetsor jobb oldalán látható, hogy miből mennyi utánpótlást oszthatunk szét a csapatok között (ARM/AIR/SUP), ha valamelyikből mindent kiosztottunk, '**SPACE**'-szel ugrunk tovább. Vigyázat, a ki nem osztott utánpótlás nem marad meg a következő körre! Mivel a SUP-tól eltekintve az utánpótlás rendkívül siralmas mennyiségű (ARM-et és SUP-ot csak a 2-3. körökben kap a NATO 4-6 db körül, egyébként 0-2 db az utánpótlás). Ebből következik, hogy nyilvánvalóan a harcoló (vagy a következő körben harcba lépő) csapatoknak kell kiosztanunk az erősítést. Egyébként célszerűbb inkább 2-3 erős (8 vagy 9 ARM) csapatot tartani, mint egyenletesen feltölteni az erőket, mert így sokkal eredményesebbek leszünk.

Újabb '**SPACE**' után következik a 'légi fázis' (*Air Phase*): itt 56 (a VSZ-nél 65) egységnyi "bevetésből" kell kigazdálkodnunk, hogy a hadművelet ideje alatt milyen küldetéseket fog végrehajtani a légierő. A hét különböző típusú bevetéshez először a tartalékból (FROM RESERVE) vezényelhetünk az adott küldetéshez, majd a '**SPACE**' megnyomása után tartalékba helyezhetünk gépeket (TO RESERVE). A tartalékban levő (RESERVE) gépek itt természetesen megmaradnak a következő körre (ha mindegyik gép be lett vetve, akkor néha kapunk 1 teljes darab utánpótlást is). A küldetésekben természetesen veszteség is lesz, annak a függvényében, hogy az ellenfél hasonló célra mennyi gépet vet be. Az ellenfél által az előző körben bevetett értéket a számok színe mutatja: ha piros, akkor ő többet vetett be; ha sárga, akkor ugyanannyi; ha pedig zöld, akkor a jelenlegi beállítás szerint felülmúljuk. A probléma csak az, hogy mivel a számítógép mindig utánunk lép, ő már a mi beállításaink alapján adja meg a bevetéseit... A küldetések jelentése:

AIR SUPERIORITY: Légifölény. A NATO-t irányítva teljesen felesleges erre törekednünk, mert a játék kezdetén a VSZ-é, és nem is nagyon akarják kiengedni a kezükből. Ha erre használjuk a gépeinket, akkor nagyon gyorsan el fognak fogyni, tehát célszerű már az első körben úgy 5-re redukálni, aztán az ott levő gépeket már hagyhatjuk is. Különösebb használt a játékban egyébként nem láttuk, de biztos valami izgis dolog lehet, mert a számítógép mindig erre pazarolja a legtöbb gépét.

COUNTER AIR: Légelhárítás. Az ASSAULT BREAKER és a DEEP STRIKE ellenszere. Ha itt a miénk a fölény, akkor az ellenfél támadásra küldött gépei szép gyorsan elhullanak, vagy sikertelen lesz a támadásuk.

INTERDICTION: A csapatok együttműködése. Ennek sem találtuk sok hasznát.

RECONAISSANCE: Felderítés. Ez lehetőleg mindig zöld színű legyen (kettővel múljuk felül az ellenfelet); mert ha sárga (egyenlő), akkor az ellenséges csapatokról, nem kapunk AIR- és SUP-infot, ha pedig vörös, akkor semmit.

ASSAULT BREAKER: Bombázás. Ez az egyik leghatásosabb küldetés. Hogy valami

haszna is legyen, legalább 10 repülőgépet kell küldenünk ilyen bevetésre (itt az ellenfél fölénye csak azt jelenti, hogy az ő támadása hatásosabb lesz). Ha megvan a 10 gép akkor a következő körben a támadási fázis előtt a program az üzenetsorban jelzi, hogy válasszuk ki azt az egységet, amelyiket bombázni akarunk (*Select Assault Breaker Target*). Egy támadással az ellenfél elveszthet akár 3-4 ARM-ot és 1-2 AIR-t is, tehát nem árt összehangolni a csapataink támadását egy kis bombázással. 3-4-nél nagyobb AIR esetén, a célpont általában csak 1-2 AIR-t veszít, vagy abszolút sikertelen lesz a támadás. Mindenesetre nem árt minden körben bombázni az ellenséget, mindaddig, amig 15 alá nem csökken a bevethető gépek száma (a maradék 5 valószínűleg kelleni fog a felderítéshez).

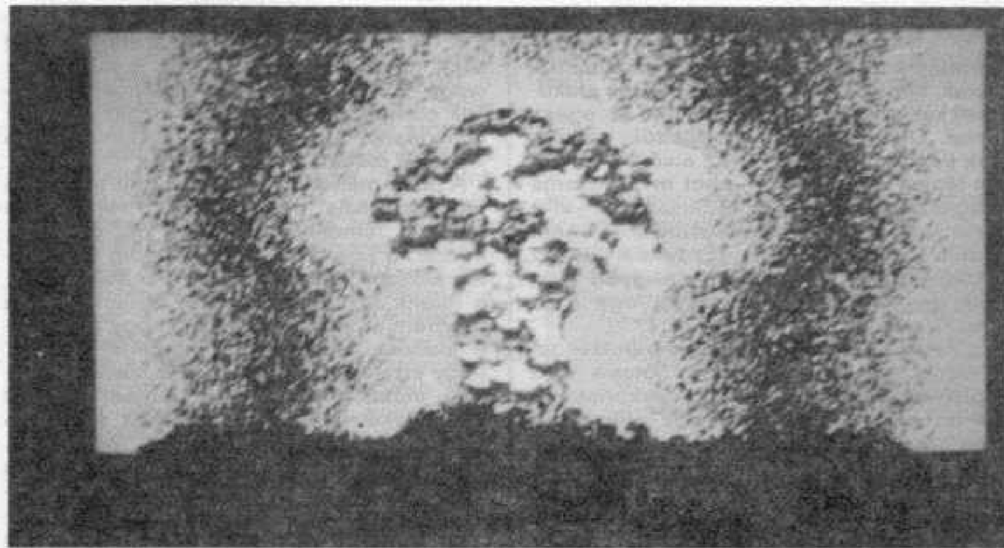
DEEP STRIKE: Ez mondjuk alacsonytámadást jelent, de abszolút semmi nem történt, amikor elküldtük ilyen bevetésre a 12 repülőgépet (persze azon kívül, hogy elvesztettünk belőlük néhányat).

IRON SNAKE: A jelenség az előbbi küldetéshez hasonlatos, szóval inkább ezt is kihagytuk az életünkből.

Miután beállítgattuk a bevetésre küldött vagy tartalékba helyezett gépek számát, újra egy vidám '**SPACE**' jön és a következő kör előtt már csak egy dolgunk van: indíthatunk nukleáris- ('**F1**') vagy vegyifegyvereket ('**F7**'). Az előbbiekkel kapcsolatban nem nagyon tudunk nyilatkozni, mert holmi kódok iránt érdeklődik a kilövéshez (sajnos, nem egyeznek a 16-bites kódokkal). A kémiai fegyver bevetésének sem láttuk sok értelmét: egyszer lehet használni és az ellenséges katonai tömb valamelyik országának a városára pottyant — a harc kimenetelére nem volt túl sok hatással, ha csak annyiban nem, hogy rögtön visszalőttek egy másik rakétát nukleáris robbanófejjel. A számítógép egyébként buzgón alkalmazza a különféle rakétákat, amennyiben nem halad valami jól a támadása: ezt a lépési fázisa előtt *Enemy launch... this is no exercise* felirat és a szokásos komótosan haladó célkereszt jelzi. Ha valamelyik játékos rakétát vetett be, akkor megnézhetjük, amint az igen rondán megrajzolt célpontra hullanak, aztán bejelentkezik az igen barátságos *'Warcomp'*, elregéli, hogy melyik város volt a célpont és milyen rakétákkal támadták, sajnálattal közli, hogy a város elpusztult/lakhatatlanná vált, aztán szépen megköszöni a figyelmünket és offline-ba teszi magát.

Az említetteken kívül még mindkét félnek lehetősége van egyszer vegyi fegyver alkalmazására az ellenséges csapatok ellen: az első lépésünk után a program az üzenetsorban érdeklődik, hogy be óhajtjuk-e vetni az előrenyomuló ellenség ellen (*Enter chemical release code...*). A kód egy darab '**Y**' billentyű megnyomásában rejlik — ha nem akarjuk bevetni (mert egyébként semmi hatása — de miért ne?), akkor '**N**'-nel félretehetjük jobb napokra.

Ha a NATO-val játszunk, akkor a gépnek még van egy nagyon rossz szokása: ha teljesen vesztésre áll, akkor megnyomja azt a bizonyos kis gombot és egész Nyugat-Európát beteríti bombákkal (*Massive enemy launch — targets many...*). Ezt olyankor szokta eljátszani, ha az északi részen támadó főerőit teljesen felszámoljuk. Ezzel a játék természetesen véget is ért és függetlenül attól, hogy hány csapatunk maradt, a VSZ győzött (?) és ezzel vége is a civilizációnak. (**Jaj, de kár! — CoVboy**) Ehhez a mókához csak akkor volt szerencsénk, amikoris fergeteges kombinációs



△ ***Pukk! Szerbusz világ!*** (PC)

készségünknek köszönhetően, a 25. napon egyetlen támadással felszámoltuk a számítógép maradék négy csapatát és mindösszesen a kétéltű hadserege maradt (az is csak azért, mert bent kotlott a tenger közepén és sajnálatos módon nem tudtunk odasietni hozzá...).

A 29. napon a számítógép által irányított játékos lépése után még lezajlik a támadási és az utánpótlási fázis, aztán a játék véget ér és jön az értékelés. A VSZ győz (*NATO army defeated*), ha az utolsó körig sikerül kiszorítania (vagy végképp felszámolnia) a volt NSZK területéről a NATO csapatokat, egyéb esetben pedig a NATO diadalmaskodik, mert megállította az inváziót (*NATO victory, peace talks underway*). Ezalatt egy jelentést kapunk a nukleáris- és vegyi fegyverek alkalmazásából létrejött civil veszteségekről, valamint egy százalékos értékelést a hadvezéri ténykedésünkről. Ez utóbbinál a program nem kimondottan csak az ellenségnek okozott veszteségeket veszi figyelembe, tehát nem árt vigyázni a saját csapatokra is. A NATO-t irányítva egy 90-92%-os eredmény már jónak számít, a VSZ-szel viszont elég nehéz 95%-nál gyengébbet teljesíteni.

Mivel a játék kezdetén a VSZ-csapatok majd kétszeres túlerőben vannak mind a csapatok számában, mind pedig az ARM és AIR összeségének tekintetében, a játék akkor érdekes, ha a NATO-t irányítjuk. A másik oldallal tehát nem nagyon foglalkozunk, mert az erőviszonyokat figyelembevéve igazán nehéz dolog nem megnyerni a játékot 6-7 lépés alatt. Ha NATO-val vagyunk, akkor már izgalmasabb a dolog. Először is nem árt a harmadik lépésre halasztani a komolyabb összecsapást a főerőkkel, mert szükségünk lesz a 2-3. körben kapott nagyobb mennyiségű utánpótlásra. Az első három lépésben tehát az északi részen vonuljunk vissza szép rendezetten (közben lépjünk úgy, hogy az erős USA V. CORPS és a WEST GERMAN II. CORPS egymás mellett legyen (majd ezekkel fogunk támadni). Délen az első lépésben az USA VII. és WG III. hadseregekkel lépjünk előre egyet és a támadási fázisban támadjuk meg velük a 8TH tankhadsereget, ami szépen törlődik is a pályáról. Mivel az 1ST AMPH csak állni fog a tengeren, az 1ST POLISH megáll a volt NDK határán (leköti a kis dán hadsereget), az 1ST AIRBORNE pedig áldozat lesz a haza oltárán (vagy Elzászban, vagy pedig a holland-német határon fogják ledobni — mi pedig eltakarítani — őket), a kezdeti majd' kétszeres túlerő máris csak másfélszeresre csökken. Az első kör utáni utánpótlási fázisunkban mindenből egyet kapunk. Ezt adjuk oda a WG III-nak (ha az USA VII. ARM-ját 9-re töltenénk, akkor a VSZ csapatok az első körben azt bombáznák meg és a támadási fázisukkal nagyon nagy veszteséget okoznának neki). Így viszont az USA V.-öt fogják bombázni (csekélyke eredménnyel), a felső részen levő 8 alakulattal lépnek egyet előre, alul az USA VII-et támadják, még délebbre pedig elintézik a semleges Jugoszlávia és Ausztria csapatait. A következő lépésünkben támadjuk meg az első lépésben ledobott ejtőernyősöket (nem baj, ha hasonló erejű csapattal, úgysincs SUP-juk), északon tolassunk visszafelé egy lépést mindenkivel, a délen levő két csapatunkkal (WG III. és USA VII.) pedig a 10TH ARMY-t fogjuk megtámadni (az is egy gyenge 4-es) — természetesen csak azután, hogy a nyakába szórtuk az első utánpótlási fázisunkban beállított *Assault Breakert*. Így itt már két alakulatot tüntettünk el különösebb veszteség nélkül. Az utánpótlás 4-4-5 lesz — azt szét is oszthatjuk a két harcoló csapatunk között, mert a VSZ következő bombái az USA VII. nyakába hullanak (ha szerencsénk van, nem vesztünk túl sokat az utána következő támadással sem). A következő körben északon ismét visszasétálunk mindenkivel, a VSZ-csapatok pedig szépen baktatnak utánunk. A cseh határon levő két erős csapatunkkal támadhatjuk mondjuk a 3RD GUARDS-t (ha túl erős még, akkor megtámogathatjuk bombázással is őket). A következő utánpótlás 6-6-7 lesz, amelyet osszunk szét a WG II., az USA V. és a WG I. (a legészakibb csapat) között úgy, hogy az lehetőleg mindegyiknek 9 ARM-ja és 4-5 AIR-je legyen (a maradék mehet a már harcolóknak). A következő lépésben pedig lépjünk egyet előre a WG II-vel és az USA V-tel, amelyekkel — természetesen bombázás után — majd megtámadjuk a 8TH GUARDS-T. Mivel a számítógép elég buta módon nem lép tovább olyan alakulatával, ami az ellenséggel érintkezik, az északi részen csak a 2ND és a 20TH GUARDS fog továbblépni és a WG I-et fogják támadni. Ha ennek az ARM-ja 9 körül van és AIR is van 2-3, akkor csak körönként egy-egy AIR-

t kell utánpótlásnak juttatnunk neki, mert a 20TH elvérzik rajta (csak nem szabad visszatámadnunk). Amíg ők ott elszórakozgatnak, addig a délebbre levő 4 erős alakulatunkkal szépen felgöngyölítjük az egész frontot. Olé! Majdnem elfelejtettük: az olaszok közül az V. CORPS az első két lépésben lépjen északkeletre, ahol majd feltartja a Jugoszláviából jövő 3 VSZ-csapatot, amíg valamilyen erősebb alakulatunkat le nem küldjük oda rendet rakni. (**Érdekes. Én ezt a játékot megverem egy negyed óra alatt, de ebből én nem értek egy szót sem... — CoVboy**)

Ez persze csak egy recept az induláshoz. Mindenki úgy csinálja, ahogy jólesik neki — a lényeg az, hogy mindig összpontosítsuk az erős csapatainkat egy ellenségre (amit mondjuk meg is bombáztunk egy picit) és azonos erejű (vagy erősebb) alakulatot lehetőleg még akkor se támadjunk, ha több csapattal is támadhatnánk. Az erősítésig lehet szépen védekezni...

— A 16-bites verzió —

Az Amiga- és PC-változatot elég alaposan megváltoztatták: beleraktak egy csomó bővítést és a játék sokkal nehezebb lett. Mivel nagy vonalakban azért megegyezik az eredetivel, csak a különbségeket fogjuk felsorolni (az is lesz bőven).

A legfontosabb újítás az, hogy csak a NATO-csapatokat irányíthatjuk és a játék elején beállíthatjuk, hogy milyen kezdőpozícióból indulnak a csapatok:

OPENING GAMBIT: Ugyanaz a helyzet, mint a 8-bites eredetin. A két szembenálló fél csapatai felsorakoztak a határokon és a VSZ-csapatok máris támadásba lendülnek. Nincs megkötés a rakétákra vonatkozóan.

OUT OF STEP: "Lépéshátrány". Itt még nincs meg a frontvonal, a szembenállók haderői az elhelyezési körleteikből indulnak meg (a BRITISH I. CORPS például London mellett áll). Első dolgunk tehát az, hogy visszavonulás közben egy összefüggő arcvonalat hozzunk létre.

AFTER THE INF.: Tulajdonképpen ugyanaz, mint az első, de nem lehet semmilyen rakétát használni. Mivel a szembenállók katonai vezetői bejelentették, hogy bármilyen nukleáris fegyver alkalmazására teljes csapással válaszolnak, itt csak a hagyományos csapatok fognak összecsapni.

STARWARS OPTION: Itt is az elhelyezési körletekből indulnak a csapatok és a nukleáris fegyverek közül csak a harcászati rakétákat lehet alkalmazni (ld. az indítási kódoknál az első csoportot).

WHAT IF: "Mi lenne, ha..."-opció. Nincsenek amerikai csapatok, csak az európai tagállamok csapatait fogjuk irányítani. Nem túl sok esélyünk van...

A kivitelezés a grafikán kívül még annyiban változott, hogy az üzenetsor, a nap és fázis kijelzése alulra került, valamint ugyanitt látható a csapatok infója is. Az üzenetsorban még van 2 info, ami a 64-esen nem volt: az egyik a POP, ami az aktuális pozícióban élő civil lakosság számát jelzi (ha atom- vagy vegyifegyvert lövünk ki bárhova, ez a szám nyilvánvalóan erősen redukálódik és az értékeléskor pedig majd számonkérik tőlünk); a másik a RAD, ami a sugárzás nagyságát mutatja (ennek sok hatása nincs, mert sugárfertőzött részeken ugyanúgy mozoghatnak a csapatok, mint máshol és veszteségük sem jelentkezik). Ha valakit érdekelne, a sugárzás egyébként körönként csökken és az atomtöltetek a bevetett kilotonnák függvényében jóval nagyobb szennyeződést okoznak.

A kezelés teljesen egérvezérelt: a bal click mindig kijelölést jelent, a jobb click (vagy '**ESC**') továbblépés, kilépés valamelyik menüből, vagy — ha mozgásnál vagy támadásnál kijelöltünk egy csapatot — a kijelölés megszüntetése.

A játék menete is megváltozott: először a mozgási fázis (MOVEMENT PHASE) jön mindkét félnek. A lépést a VSZ-csapatok kezdik, a következő körben pedig a NATO lép először. Ha a légifölény (*Air Superiority*) a miénk, akkor a mozgási fázisok előtt a program érdeklődni szokott, hogy akarunk-e elsőnek lépni (majd mindenki eldönti, hogy erre szükség van-e). A támadási fázisban először beállítjuk a támadni kívánt ellenfeleket, utána megadjuk az esetleges bombázás (*Assault Breaker*) célpontját, majd a két fél támadási fázisa egyszerre zajlik le. Az utánpótlást szintén a NATO-csapatok kapják először.

A 16-bites verzióban nincs külön fázis a stratégiai légierő és a nukleáris fegyverek használatára. Ezeknek mindig a mozgási fázisainkban adhatunk parancsokat különböző menükben, amelyeket a funkcióbillentyűkkel hívhatunk be a képernyőre. Az '**F1**' és az '**F2**' a populáció és a sugárszennyezettség eloszlását szemlélteti (a világosabb színek jelzik a magasabb értékeket), az '**F9**' az I/O menü, a többiben pedig az alábbi dolgokat találjuk:

STRATEGIC LAUNCH ('**F3**')

Rakéta indítása. Ehhez először is az azonosítási kódot kell megadnunk (MIDNIGHT), de egyes típusok indításához egy újabb kód megadása is szükséges (PROWESS). A MIDNIGHT megadása után választhatunk, hogy valamilyen rakétát akarunk indítani az első ponttal, illetve beállíthatjuk az ellenfél által alkalmazott nukleáris fegyverre szükséges ellencsapást. Az első pont választása után a program kéri a bevetni kívánt rakéta fedőnevét. A fedőnevek eredetileg benne voltak egy '.txt file'-ban, de mivel egyre jobban elharapózott kétes egyének azon szokása, hogy az ilyeneket letörölgetik a lemezről, mielőtt továbbadnák, mi is felsoroljuk őket (majd ahol éppen lesz hely). A *-gal jelzett rakétáknál nekünk kell megadnunk a kiválasztott célpontot, harcászati rakétát pedig csak olyan alakulat ellen alkalmazhatunk, amely valamely saját csapatunkkal szomszédos pozícióban áll. Az atomfegyverek normál, a neutronfegyverek **bold**, a vegyifegyverek pedig *kurzív* szedéssel vannak felsorolva. A több robbanófejet hordozó rakéták zárójelben lesznek: ennek azért van jelentősége, mert ha az ellenfélnek van reflexcsapás beállítva, akkor a több fejnél beállított viszontcsapással fog válaszolni. Az egyes csoportokon belül a sorrend a hatásfokot is szemlélteti, például: egy maximális erejű alakulat ellen bevetett **SWITCHBLADE** kb. 50% veszteséget fok okozni és a sugárzás (vele pedig a civil lakosság vesztesége is csekély lesz), egy (HEADBUTT) pedig egyszerűen mindent letöröl a térképről (a színek azért maradnak). A fedőnevekkel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy ha az indítási opció nem engedélyez valamilyen nukleáris fegyvert, akkor természetesen a program visszadobja a kódot.

A másik opcióban a reflexcsapást állíthatjuk be arra az esetre, ha az ellenség vetne be valamilyen rakétát. Ha van ilyen beállítva, akkor az ellenfél csapásakor automatikusan aktiválódik (ha célzott rakétáról van szó, akkor ilyenkor az ellenfél mozgási fázisában adjuk meg a célpontot). Az ALTER-pont választása után adhatjuk meg a reflexcsapásként szolgáló rakéta fedőnevét az egy (SINGLE) vagy több (MULTIPLE) töltet esetére (megjegyzendő, hogy mindenképpen több töltetnek számít, ha egy körön belül egynél több rakétát vetünk be). Mindenki olyat állít be, ami jólesik neki — ha nem STARWARS OPTIONS-fokozatban játszottunk, akkor részünkről mind a kettőnél FUMBLE WINTER-t (teljes csapás) adtunk meg, ami rendkívül gyorsan eldönti az összecsapást: 0:0 lesz az eredmény, mert ugyanaz fog visszajönni...

A harcászati rakéták kivételével nem túl sok értelmét látjuk a rakéták használatának. Egyrészt egy csomó ugyan stratégiai célpontokat (repülőterek, parancsnokságok, kilövőállások, stb.) támad, de még közvetett módon se befolyásolja a játék végkimenetelét — így tehát semmi értelme. Ráadásul az ellenfél minden csapásunkra hasonló kaliberű ellencsapással fog válaszolni és mivel úgyis gyengébbek vagyunk, mi húzzuk a rövidebbet. A harcászati rakétákkal kapcsolatban pedig annyit, hogy — mivel egy mozgási fázisban annyi rakétát indítunk, amennyi jólesik — HEADBUTT-okkal szép sorban kiradírozhatjuk az összes ellenséges csapatot egy kör leforgása alatt, de így mondjuk elég egyhangú lenne a játék...

SPECIAL MISSIONS ('**F4**')

Ebből is csak egy darabka volt az *eredetiben*. Itt beállíthatjuk, hogy a különböző speciális egységek milyen célokat támadjanak. A CHEMICAL ugyanaz, mint az előző verzióban a CHEMICAL RELEASE: vegyi fegyvereket fognak bevetni az ellenség előrenyomulásának akadályozására, az ASAT jelentéséről fogalmunk sincs (viszont egy partiban általában többször is lehet használni), a SPECIAL FORCES RAIDS pontnál pedig három lehetőségből választjuk ki, hogy a kommandóink az ellenség melyik szervezetét fogják zavarni (részünkről az utánpótlást szoktuk zavarni). Sok látható haszna ugyan egyiknek sem lesz (sőt, semmi!), de azért ártani nem árt, ha beállítjuk őket.

STRATEGIC AIR PHASE ('**F5**')

Ez ugyanaz, mint a 8-bites változat hasonló nevű fázisa, csak itt egyrészt a mozgási fázisban kell megadnunk az adott célra bevetendő repülőgépek számát, másrészt nem lehet gépeket átirányítani új feladatra: ha valamilyen bevetésre elküldtük a gépeket, akkor ugyan a következő körben lehet csökkenteni a számukat, de a *kivont* gépek nem kerülnek a tartalékba (!), azaz nem jelennek meg a következő körben a RESERVE-nél. Egy másik újítás, hogy a stratégiai légierő is körönként kap utánpótlást, de akárcsak a csapatok utánpótlásánál, itt sem marad meg a következő körre a ki nem osztott mennyiség. Célszerű tehát a mozgási fázisunkat rögtön ennek a kiosztásával kezdeni.

A légierő bevetésének a céljai közé belépett néhány új pont (stratégiai bombázás és légelhárítás), de szemben a 64-es változattal, a légierő nem túl sok hasznot hajt. A pontok közül az AIR SUPERIORITY-nak van valami látható haszna, mégpedig annyiban, hogy ha a miénk, megfordíthatjuk a lépéssorrendet. 64-en az ellenséges csapatok bombázásával derekasan meg lehetett ritkítani őket, itt viszont semmi lényeges hasznot nem hajt: itt ugyan nem kell legalább 10 gépet elküldeni támadásra (1-nél is lesz bombázás), de csak olyan alakulatoknak okoz 1-2 ARM-nyi veszteséget, amelyeknek nincs egyetlen AIR-je sem (1-3 AIR-nél egy AIR lesz a vesztesége, többnél pedig

abszolút semmi). Így tehát itt csak egyetlen felhasználása van a légierőnek: ha a délen előretörő gyengébb román csapatokat minden körben megbombázzuk, akkor szép lassan a távolból is végezhetünk velük. A DEEP STRIKE pont itt arra jó, hogy azonnal elveszítsük az összes gépünket... A RECONNAISSANCE-ba itt nem fontos beinvesztálnunk, mert nincs hatással az ellenséges csapatokról kapott infokra: ilyeneket akkor kapunk, ha a jobb alsó sarokban levő AWACS online-ban van.

WARCOMP ('F6')

Egy újabb sallang: itt különféle üzeneteket láthatunk a mellékhadszíntereken (Földközi-tenger, Skandinávia, stb.) harcoló csapatainkról, amelyek ugyan nem szerepelnek a játékban, de a játék készítői nyilván azt gondolták, hogy majd drukkolunk nekik.

DIPLOMATIC OPTIONS ('F7')

Újabb igen használhatatlan menüpont. Itt különböző diplomáciai fogásokat lehet alkalmazni: megadjuk magunkat (SURRENDER), tűzszünet (OFFER CEASEFIRE), nukleáris tűzszünet (OFFER NUCLEAR CEASEFIRE)), nukleáris fegyverek részleges/teljes bevetésével fenyegetőzünk (THREATEN SINGLE/TOTAL REFLEX), vagy megnézzük a diplomáciai üzeneteket (VIEW DIPLOMATIC MESSAGES). Ez utóbbi rendkívül "hasznos" dolog: általában Svájc szokta ajánlgatni, hogy jó lenne, ha nagyon gyorsan megkezdenénk a tárgyalásokat a tűzszünetről. A teljes tűzszünetet csak egyetlen alkalommal fogadta el a VSZ: amikor már úgyis majdnem elfoglalták a teljes NSZK-t.

RESUPPLY ('F8')

Ez nem egy rossz dolog: itt megnézhetjük a NATO-csapatok utánpótlásának ütemezését a hadművelet idejére (beleértve a stratégiai légierőt is).

A számítógép által irányított csapatok a 64-esnél sokkal "okosabbak" lettek: mindig a leggyengébb csapatokat támadják és most nem állnak le szórakozni minden egyes útjukba kerülő csapat megsemmisítésével, inkább az előretörésen van a hangsúly. Ha nem sikerül mielőbb egy összefüggő frontvonalat összehoznunk, akkor szépen bekerítenek bennünket (vagy a program dönt úgy, hogy stratégiai áttörés történt) és hadvezéri babérjainkat, maximum bableves ízesítésére használhatjuk valamelyik frekventált szibériai üdülőtelepen. A játékban egyébként senki ne számítson olyan eredményekre, mint 64-esen, mert a harcok elbírálása itt teljesen irreálisra sikeredett: 3 maximális erejű csapattal támadva maximum egy 3 ARM, 1 AIR erősségű ellenséges alakulatot lehet azonnal megsemmisíteni — ennél erősebb csapat pedig elveszt mondjuk 1-2 AIR-t. Ha pedig egy erős ellenséget támadunk hasonló erőkkel, akkor a maximális vesztesége mondjuk 1 ARM lesz — vagy semmi. Ez egyébként azt eredményezi, hogy úgy általában egyik fél sem tud különösebb veszteségeket okozni a másiknak: a NATO hátrál 2-3 lépést, az utánpótlásából feltölti a frontvonalat tartó csapatait és máris előállt a patthelyzet. A VSZ utánpótlása ráadásul sokkal jobb, mint a 64-es változatnál: minden különösebb gond nélkül pótol bármilyen veszteséget és ráadásul 5-6 kör alatt majdnem a maximumra tölti az összes első vonalbeli csapatát. Egy újítás azonban van, amit esetleg ki lehet használni: minden megtámadott csapat annyi SUP-ot veszt, ahányan támadták (ha közben ő is támadott, akkor az még egy veszteség). Ha valamelyik alakulat SUP-ja elfogyott, akkor függetlenül az ARM és AIR mennyiségétől azonnal visszavonul (xx FORCES TO RETREAT), továbbá reális veszteségeket is fog szenvedni. A móka ebben az, hogy az ellenfél SUP-ját ugyebár nem látjuk, továbbá figyelembe véve a saját SUP-utánpótlásunkat (egy idő múlva már nem nagyon tudjuk kiosztani, annyi van), a VSZ-nek sem okozhat nagy gondot az újratöltése. A játék során némi sikert esetleg úgy érhetünk el, hogy a cseh határról kiinduló gyenge VSZ-alakulatokat 2-3 erős csapatunkkal felszámoljuk, a román csapatokat pedig lebombázzuk — az északi részen nem terem számunkra különösebb babér...

Ez volt tehát a THEATRE EUROPE. Meg a CONFLICT EUROPE is. A magunk részéről nagyon szeretjük az ilyen jellegű stratégiákat, mert a sok tili-toli és a dolog logikája (függetlenül a témától) a sakkra emlékeztet. 64-en tényleg nagyon jó szórakozást is nyújt — a 16-bites változat már kevésbé. A modernizált verzióba ugyanis csupa olyan dolog került, ami ugyan érdekessé és összetetté tenné a játékot — ha ténylegesen működne. Így viszont csak csupa felesleges sallang az egész. Az összecsapások irreális veszteségarányával együtt pedig a játék abból áll, hogy hátrálunk pár lépést, aztán állunk és nem csinálunk semmit — a VSZ nem tud áttörni, hurrá, de ügyesek vagyunk! Szóval ez így egy kicsit unalmas lett.

Rakétaindító kódok

NATO/VSZ: <célpont>
*: a célpontot mi adjuk meg
( ): több robbanófej
atom/**neutron**/*vegy*/ töltet

—— Harcászati (csak harcoló csapat ellen!) —
*SHARP STICK/MAY THE FIRST: 1 csapat
***SWITCHBLADE/BEAR PAW**: 1 csapat
*DIRTY HARRY/SMOG BIRD: 1 csapat
*(KNUCKLE DUSTER/RED STAR): 1 csapat
*(**HIGH LIGHT/SHARK BITE**): 1 csapat
*(HEADBUTT/THUNDER CLOUD): 1 csapat

—— Rövidhatótávolságú ——
*LITTLE JOE/STAR BURST: 1 csapat/város
***WHITE SPOT/GLASS**: 1 csapat/város
*JULY 14/HELLFIRE: 1 csapat/város
(**FIRE WALL/IRON CURTAIN**): 4 csapat
(BLISTER/STEEL BOX): 4 utánpótlási terület
(**GAROTTE/SPEARHEAD**): 8 rakétaindító állás
GUILLOTINE/WARHAMMER: 1 parancsnokság
(IRON FIST/STEAM ROLLER): 8 erős csapat

—— Középhatótávolságú ——
(VAMPIRE/ROAD BLOCK): 8 utánpótlási vonal
(CORVUS/BROKEN WING): 16 reptér
(*AQUILA/SNOWDRIFT*): 16 reptér
(LEECH/BROADSWORD): 8 utánpótlási terület
(*WRAITH/SMOKE SCREEN*): 8 utánpótlási terület
(CHARM/WHITE TIGER): 8 laktanya
(KEYSTONE/SWAN FLIGHT): 8 rakétasiló

—— Stratégiai ——
*(KARMA/SKY ROCKET): 1 csapat
*(MITIGATION/MOTHBALL): 1 csapat
FUMBLE WINTER/FIRESTORM: Teljes csapás

—— Cirkáló ——
(PAPER BAG/TIN TACKS): 16 reptér
(FIRE CRACKER/WHEATSHEAF): 16 reptér
(*GROUNDED/AUTUMN MIST*): 16 reptér
(PLAGUE/WHIPLASH): 8 utánpótlás
(*FAMINE/FOG BANK*): 8 város
(*BRAINWASH/NIGHTMARE*): 8 parancsnokság

Úgy hisszük, nem kell különösebb bevezető a POPULOUS 2. elé. Kezdjük egyszerű helyzetjelentéssel leírást: egy kicsit jobb lett, valamint a Bullfrog a görög mitológia köntösébe burkolta az eseményeket. Mivel valószínűleg nem sok olyan földi halandó van, aki valamilyen 16-bites gép boldog tulajdonosa és ne játszott volna a játék első részével, az alapvető dolgok magyarázgatásától ez alkalommal eltekintünk és csak az újításokon fogunk csemegézni. Az is lesz bőven.

Szóval bejelentkezés után egy 5 pontból álló menüt kapunk, amelyből az utolsó kettő esetleg már ismerős lesz máshonnan, a CUSTOM GAME-mel pedig az adott pályán gyakorolhatunk.

jelent: IHHDHCEDAFOQTELT (az arcot aztán mindenki átállíthatja maga).

CONQUEST GAME

Hódítás (vagy inkább "karrier"?) folytatása. Ha még nem játszottunk egy pályán sem, akkor az első pályát kapjuk (DOEGAC), egyébként az utoljára teljesített pálya sorszámánál 4-6-tal nagyobb sorszámú pálya lesz aktuális. A következő pálya nevét a BATTLE AT kezdetű sorban látjuk, mögötte pedig a sorszáma. Természetesen (akárcsak az első részben) itt sem muszáj az első pályán kezdeni, a pályakódot bármikor átírhatjuk nagyobbra — vagy éppen kisebbre, ha a szükség éppen úgy hozza, hogy több tapasztalatra lenne szükségünk.

bekapcsolva, akkor nagyszerű szórakozás, amint az ő populációit kirugdossuk a közös földről — az övéi odébbállnak, a mieink pedig nagyobb várost csinálnak.

CAN'T RAISE LAND: Ez roppant bunkóság — nem lehet növelni a földet, csak csökkenteni (ez vonatkozik a tenger felszínére is). Ha valaki belegondol abba, hogy hogyan is lehet nagyon gyorsan kiegyelni az új városainknak szükséges felszínt, az sűrűn csuklani fog az ilyen pályáktól. Ráadásul az első ilyen pálya (UXHEAF) még tök lapos is és csak apró szigetecskékből áll. Csak úgy tudtunk győzni rajta, hogy a vallási jelvényünkkel mindig az ellenséges településekhez küldtük a fedél nélkül kóricáló emberkéinket és ott harcolva kellett terjeszkedniük. A településeket tehát itt nagyrészt zsákmányoltuk — amit meg nem értünk el, azt meg felgyújtottuk (ez a módszer persze csak akkor lesz sikeres, ha már rögtön a játék elejétől alkalmazzuk — ha időt hagyunk az ellenfélnek a megerősödésre, akkor fújhatjuk a partit).

CAN'T LOWER LAND: Az előbbi ellentéte, ilyenkor nem lehet csökkenteni a felszínt. Ez így még úgy-ahogy játszható, de eléggé lelassítja a felszín kiegyenesítését, ergo lassabban növekedhetnek a városaink és velük együtt a teljes populációnk.

POPULOUS II.

CREATE YOUR DEITY:

Az isteni ügyesség beállítása. Mindenekelőtt az első sorban megadhatjuk, hogy kicsiny népünk milyen néven imádhat bennünket. (**Nekem Kolczbauer Egon néven hódolhatnak. Úgy legalább kevesebbet fognak káromkodni — CoVboy**) Jobb oldalt látható imádnivaló képmásunk, amit rendőrségi szellemkép mintájára három részből pakolhatunk össze (ujjlenyomatra szerencsére nincs szüksége a népnek). Bal oldalon hat ábra látható, amelyek Énfelségünk tájékozottságát mutatják a hat csoportra osztott deus ex machinák világában. A hat csoport az ember, a föld, a levegő, az ég, a tűz és a víz. A tájékozottságunkat a négyzetek sárga része mutatja. Ezeket az 'experience point'-jainkkal, azaz az egyes világok meghódításáért kapott villámainkkal növelhetjük: minden villám egy pixelnyivel emeli annak az ikonnak a sárga részét, amire ráclickeltünk. A pixelsorokat helyiérték-szerűen kell felfogni: ha valamelyiknek teljesen feltöltöttük a jobb oldalát, akkor az egy pixelnyivel emeli a balt is — aztán kezdhetjük újra feltölteni a jobbot. A villámokat egyébként lehet tartalékolni is a későbbi körökre, de ennek nincs túl sok értelme: nem "használódnak el", tehát az újonnan kapottakat azonnal fektessük be valamelyik ismeretbe. Az ismeret mértéke határozza meg, hogy kezdetben mekkora populációval indulunk, és hogy a népünk hitéből származó mannát az egyes pályákon belül milyen hatékonyan tudjuk varázslatokba befektetni (a manna milyen mértékben oszlik meg a csoportok között). Ez így leírva elég elmésen hangzik, de majd játék közben nyilvánvaló lesz. A 6 ismeret mértékéből és a beállított arcból a program egy kódot generál, ami az alsó sorban látható. Ide clickelve ezt bármikor átírhatjuk, tehát 20-30 pálya teljesítésével szerzett ismerettel kezdhetünk akár az első pályán is. Játékállás mentésére tulajdonképpen nincs is szükség: elegendő csak az utolsó kódot (és a pálya nevét) megjegyeznünk. Aki nem akar teljesen a nulláról indulni, akkor annak itt van egy kód, ami úgy kábé 40-50 pályán szerzett ismeretet

Az alatta levő sorban a THE LANDSCAPE IS WINTER/BARREN/SLUDGE/FERTILE mutatja, hogy a következő pálya felszíne mennyire termékeny. Ennek különösebb hatása nincsen, azonkívül, hogy eltér a színük: a FERTILE pályákon gyorsabban növekedik a populáció, de mivel mindkét isten ugyanazon a pályán fog dolgozni, végül is oly mindegy. Az viszont lehet, hogy ehhez részhez nem akarnak scenariodisket csinálni, mint az elsőhöz, mert a különböző felszíni formákon más települési formákkal fogunk találkozni.

Lejjebb látjuk, hogy a következő pályán a különféle varázslatokból milyeneket használhatunk. Valamelyikre ráclickelve a játék 'help'-et ad a használatáról — azaz csak adna, mert amit mond, az nem sokat ér. Később részletesen foglalkozunk mindegyikkel. Egyelőre csak egy megállapítás: a konkurenciának nem feltétlenül csak ezek a varázslatai lesznek!

Az alsó részen vannak felsorolva az egyéb nehezítések/könnyítések, amelyek ránk fognak vonatkozni. Az aktívakat pipa, a többit X jelöli.

RAISE/LOWER ANYWHERE ON MAP: Ha aktív, akkor a pálya bármelyik pontján emelhetjük/csökkenthetjük a felszín magasságát, például az ellenfél pályáján kirúghatjuk az embereit a városukból, vagy éppen belepottyanthatjuk őket a vízbe. Egyébként csak a saját területen építkezhetünk, ott is csak akkor, ha a játéktérben látszik legalább egy városunk közepe (POPULOUS I-ül elbeszélve: LAND BUILT ON TOWN).

RAISE/LOWER ANYWHERE AT SEA LEVEL: Az előbbi ponttal általában parallel üzemel, ha aktív, akkor a tenger felszínén akkor is lehet egy-egy dombot emelni, ha valamelyik emberkénk is látszik a játéktérben (csak annyit, amelyen járni tud, annyit nem, hogy le is telepedhessen). Ha ez a pont ki van kapcsolva, akkor nem tudunk harcost rászabadítani az ellenfélre, ha a várositól tenger választ el bennünket.

CAN'T RAISE/LOWER OPPONENT'S LAND: Ha aktív, akkor az ellenfél földjén (valamelyik városa által használt területen) nem módosíthatjuk a felszínt. Ha nincs

WATER IS FATAL: Ha ez a pont aktív, akkor a vízbe pottyant populációk csak rövid időt (4-5 másodpercet) bírnak ki a vízben, aztán szépen eltűnnek a történelem színpadáról. Ez olyankor tud nagyon hálás lenni, amikor mondjuk valamilyen harcost küldtek a népünk ellen: szépen körbeássuk a fickót és elnéző mosollyal szemléljük, ahogy megfullad (*Prometheus*tól kezdve a konkurrencia nagyon figyel a harcosaira, szóval onnan ez már nem fog menni).

OPPONENT'S DOT NOT SHOWN ON MAP: Ez is jópofa játék. Az első részben ugyebár megszokhattuk, hogy az ellenfél városait és mászkáló emberkéit villogó pontok mutatják. Most néha a program eltekint ettől és ilyenkor csak az infoban látjuk a teljes populációját — ha többre is kíváncsiak volnánk, akkor szépen kereshetünk.

NO SPROG WITH RIGHT MOUSE BUTTON: Ez mi lehet?

DISASTER DOTS NOT SHOWN ON MAP: Ha aktív, akkor nem látjuk az ellenfél által bevetett varázslatok hatását. Ez tulajdonképpen lényegtelen, mert azokból, amiket mutat, egyedül a földrengés ellen tudunk védekezni — azt meg akkor is megtaláljuk, ha nem mutatja.

SWAMPS ARE SHALLOW: Sekély mocsár. Ha aktív lenne, akkor — ugyanúgy, mint az első részben — a mocsaras pozíciók csak egy populációt nyelnének el, aztán normál felszínre változnának. Ilyennel még egyszer sem találkoztunk: a mocsarak mindig "feneketlenek" voltak és csak bontással lehetett eltüntetni őket.

Az alsó részen levő SHOW OPPONENT DEITY választásával megnézhetjük az ellenfelünk ügyességét. Azaz csak nézhetnénk, mert a lényeget (az általa használható varázslatokat) nem látjuk, csak arcképét, rövid megfogalmazást a reakcióidejéről és néhány röpke szót a görög mitológiában betöltött szerepéről. Az első részben különféle isteni jelzők (MORTAL, IMMORTAL, ETERNAL, stb.) mutatták a nehézségi fokozatot, itt ezt a szerepet a konkurrens istenségek neve hivatott betölteni, amelyek kb. 6-8 teljesített pálya után váltják egymást. *Epimetheus, Pan, Prometheus, Persephone,*

Asclepius, Dionysus a kezdő sorrend, akik nem jelentenek komolyabb próbatételt számunkra. A helyzet majd *Hermes*től változik meg alaposan, aki rendkívül gyors és rendkívül harcias: minden mannáját azonnal támadó varázslatokba öli, ráadásul nem árt eddigre nagyon feltejleszteni az emberek csoportjára vonatkozó tudásunkat, mert *Hermes* már borzasztó sok emberrel szokott kezdeni. Utána egy kis pihenést jelent majd *Iapetus* papája, aztán egy *Hermes*nél is gonoszabb leányzó (*Nike*) fogja keseríteni az életünket. Pillanatnyilag vele tárgyalunk...

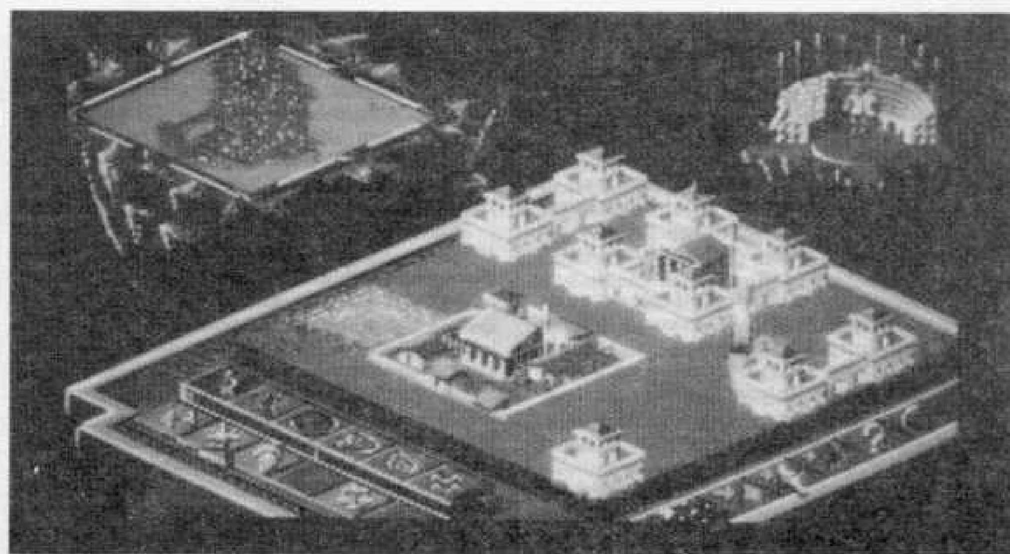
A játék kivitelezése nem túl sokat változott: aki játszott az első résszel, ezen is gyorsan kiismeri magát. A kezeléshez szükséges alapfogalmakkal most nem foglalkozunk (aki a második résszel játszik először, a CoV 4-ben utánanézhet a települések létrehozására, az emberkék viselkedésére, meg egyéb apróságokra vonatkozó dolgoknak), inkább megpróbálunk a lényegre koncentrálni. A kezelésre egyébként megint jellemző, hogy a bal click a kiválasztás, a jobb click pedig általában a kiválasztott művelet törlése — ahol nem, ott majd szólunk.

Most is a bal felső sarokban találjuk a terep kicsinyített képét, amelyen kék és piros pontok jelölik a két civilizáció mászkáló emberkéit (a kék a 'jó' oldal) és ellentétes ütemben villogó fehér pontok a városait. Itt van egy plusz szín is: a szürke mutatja a pestissel fertőzött populációkat (várost és emberkét egyaránt). A kis térképen egy nagyobb pont mutatja, hogy a játéktérben látható résznek hol van a közepe, jobb clickkel hozhatjuk a játéktérbe a kiválasztott részt. A kis térkép oldalaira clickelve mozgathatjuk a játéktérben lévő részt, de egyszerűbb módszer a kurzornyilak használata. Az előző részhez képest nagyszerű újítás, hogy a játéktér megjelenítését átkapcsolhatjuk egész képernyősre is ('**ENTER**'), és ilyenkor is lehet építkezni illetve mozgatni a játékteret. Ettől ugyan az emberkéink mozgása kissé álmataggá válik, viszont jó szolgálatot tesz olyankor, ha mondjuk éppen keresünk valamit/valakit (az ellenfél utolsó települését, harcosát, természeti katasztrófát, Mari nénit kézenállva vagy akármit).

A jobb felső sarokban van a populációra vonatkozó info, ami egy félbevágott színház nézőterén keresztül szemlélteti, hogy a konkurrens istenek népe mennyire szaporodott el. A nézőtér csak addig jelzi a populációnk növekedését, amíg be nem töltik a fél nézőteret (az összlélekszám ezután is növekszik, csak azt már nem mutatja). Az ellenfélnél ilyen nem nagyon fordulhat elő, mert már az is rég rossz, ha csak a fele megtelik az ő részének: az nagyon sok mannát jelent neki és abból nem sok jó származik... Infokat egyes populációkról is kérhetünk különböző módszerekkel, de arról majd a maga idején regélünk.

A játéktérben látható a játéktér, ami annyira hasonlít a játéktérre, hogy semmi okunk nincs kételkedni játéktér mivoltában. Ami benne zajlik, azt mindenki látja, a városok által használatba vett földeket úgyszintén, így tehát mindössze annyit tudunk elmondani róla, hogy a jobb click itt mindig az építkezés/bontás pointerhez tér vissza. Természetesen itt is van néhány kellemes újítás:

Minden településtípusnak van egy zászlórúdja, amelyen a zászló magassága azt jelzi, hogy az ott lakó populáció az adott településtípushoz képest mekkora nagyságú. Ha eléri a maximumot, akkor a 75% feletti rész magától elhagyja a települést, hogy új várost hozzon létre. A játék elején vagy toborzásnál szükség lehet több mozgó emberkére is: ilyenkor 75%-nál már nyugodtan a város mellé tehetünk egy dombot, mert eggyel kisebb települési formulánál ez már eléri a maximumot (azaz a 25% útra kel). Fontos megjegyzés: a populációk csak letelepedve szaporodnak, mászkálva lassan fogy a létszámuk. Ha teljesen elfogyott, akkor egy kiáltás közben elhaláloznak. (Ez ugyanúgy vonatkozik majd a harcosokra is).



△ ***Már megint növekedgetünk és szaporodgatunk***

A populáció pontos méretét itt is csak úgy tudhatjuk meg, ha közvetlenül infot kérünk róla, viszont van egy új tényező is: a mászkáló emberke alakja jelzi a populáció "életkorát". A legkellemesebb a sisakos férfi — ez fog a legjobban harcolni. Az életkor nem azonos az erővel: egy öregember is nyugodtan kihajigál a képről egy sisakos férfit, amennyiben többen vannak.

A városok által hasznosítható földeknél általában ugyanazok jelentenek természeti akadályt, mint az előző részben: sziklák, lerombolt települések, kiégett föld, magas felszín és természetesen a legtöbb természeti katasztrófa. A szikláktól itt csak úgy szabadulhatunk meg, ha kiássuk körülöttük a földet (ilyenkor mindig meg kell várni, amíg teljesen elnyeli őket a víz, különben "visszanőnek"); a fáknál ugyanez a helyzet, de a fa nem jelent növekedési akadályt; a kiégett földet és a többi akadályt javíthatjuk virágok vetésével, de mivel ez kicsit hosszadalmas mulatság, célszerűbb inkább ráépíteni egy dombot, aztán lebontani.

Most akkor jöhetnek az érdekesebb dolgok, például az embereink viselkedésére vonatkozó parancsok, amelyek a képernyő jobb alsó részén kaptak helyet. Ezek nagyjából ugyanazt jelentik, mint az első részben, de néhány módosítás is van köztük, szóval szaladjunk ismét végig rajtuk. (a sorrend: alulról felfelé)

"Menjetek a kereszthez": A "kereszt" ez esetben egy napszimbólum (vagy talán egy perpeetum mobile?) és egy medúzafej, de maradhatunk az előző leírásban használt formulánál. Kiadása után a "papunk" (az a populáció, amelyik a vallási szimbólumot hordozza) felkerekedik, és a szimbólum jelenlegi irányába igyekszik. Az éppen mozgásban lévő populációk mindig a pap mozgását követik (és nem rögtön a szimbólumhoz mennek, mint az első részben), aki útközben néhány alkalommal megáll, hogy a *közvetlen közelében levő fickókat* begyűjtse a saját populációjába. Néhány pályán nincsen a játék kezdetén pap: ilyenkor az a populáció lesz a pap, amelyik elsőként eléri a terep közepén elhelyezett vallási szimbólumot. Ugyanez vonatkozik arra az esetre is, ha az utolsó papnak még nincs akkora populációja, hogy a parancs kiadásakor elhagyja a városát: ilyenkor az elsőként odaérő emberkénk elviszi a vallási szimbólumot tőle és ő lesz az új pap. A pap arra a helyre igyekszik, amit célpontnak kijelöltünk. Ha eléri, akkor ott megáll és várja a többi fickó beérkezését. Figyelemreméltó újítás, hogy a pap felé tartó mászkáló populációk (és maga a pap is), belekötnek azokba az ellenséges populációkba, amelyekbe belebotlik (város esetén a város középpontja számít). Ilyenkor a szokásos küzdelem alakul ki. Ha a támadó populáció győzött, akkor a települési formát maximum népességre tölti (teljesen felhúzza a zászlót) és folytatja az útját a pap felé. A módszer tehát nagyszerűen alkalmas arra, hogy a népfelesleget összetoborozzuk valamilyen harcos indítására (vagy akár csak átirányítsuk őket az ellenség területére, hogy ott harcolva foglaljanak maguknak helyet) és a toborzás ideje alatt is harcoljunk a konkurrenciával. A program által irányított isteneknek is az egyik kedvenc szokása, hogy 1-2 perc eltelte után a papjukat átküldik *a mi térfelünk* egyik nagyobb, de gyenge városába.

A pap tehát a toborzási helyen magába olvasztja az éppen fedél nélkül bóklászó populációinkat. Hogy ezt mire használjuk, az ízlés (meg lehetőségek) dolga, de mielőtt valamilyen feladatra bevetnénk őket, nem árt tudni, hogy mekkora populációt sikerült összetoborozni. Ha jobb gombbal clickelünk erre az ikonra, akkor az infonál láthatjuk az *aktuális* papot (ha éppen letelepedett valahol, akkor a házát) és a játéktérben is ez a rész jelenik meg. A színház zászlórúdjaira felhúzott zászlók magassága jelzi a pap populációjának nagyságát. A zászlókat helyiérték szerint kell felfogni: ha mondjuk jobbról nézve csak az első három zászlórúdon vannak zászlók, akkor az nem különösebben erős csapat, viszont ha már az ötödik rúd alján is megjelent egy zászló, akkor az már egy igen tekintélyes erejű

emberkét jelent. (A többi populációra vonatkozó info is ugyanezt a módszert alkalmazza.)

Az összetoborzott populáció bevetéséről majd később szólunk, most inkább egy jótanács: az adott pályán elért eredményünk értékelésénél a program figyelembe veszi azt is, hogy hányszor halt meg a "vezérünk" (vezér: amit mi most következetesen "pap" néven emlegettünk, tehát az a fickó, akinél a vallási szimbólum van), vagyis:

- ha az összetoborzott populációból valamilyen harcost indítunk, akkor a toborzási parancsot hagyjuk aktívnak legalább addig, amíg még egy populáció eléri a toborzási helyet: ilyenkor ez lesz az új pap, tehát ha a harcosunk elesik, akkor a program nem úgy veszi, hogy a vezér hullott el;
- ha a populációt az ellenség területére küldtük és ott harcolva kell majd terjeszkedniük, akkor az infoban figyeljük a pap populációjának a nagyságát. Ha már csak a harmadik rúd alján van zászló, akkor azonnal adjunk ki valamilyen "szaporító" parancsot, hogy abbahagyja a harcot és letelepedjen.

Ha egyszer már clickeltünk jobbal ezen az ikonon, akkor az info mindaddig az éppen aktuális papot fogja mutatni, míg új infot nem kérünk (akkor is, ha közben a szimbólumot átvette tőle valaki). Ebből következik, hogy ha a toborzást nem folytattuk addig, amíg a harcos elindítása után valaki felvette a szimbólumot, akkor ő marad a vezér is, és végignézhetjük a működését is — ami egyébként teljesen felesleges, de olyan jó nézni, ahogy móresre tanítja az ellenség emberkéit...

Ezt az ikont célszerű egyébként olyan esetekben is alkalmazni, ha az ellenfél valamilyen hegyet emelt egy nagyobb településrendszerünk közelébe: egyrészt lehívhatjuk a megmaradt népünket a hegyoldalról, ahol úgysem találnának helyet a letelepedéshez, másrészt ilyenkor a pap nagyon gyorsan nagyon nagy populációt tud összetoborozni az esetleges büntetőexpedícióhoz.

Mielőtt továbbugranánk a következő ikonra, még egy megállapítás a toborzáshoz: ha ez a parancs aktív, akkor a pap szó szerint árkon-bokron keresztül siet a vallási szimbólum kijelölt helyének irányába (a mászkáló emberkék pedig a pap felé). Így tehát lehetőleg úgy jelöljük ki a toborzási helyet, hogy a papnak és az emberkéknek ne valamilyen állandó természeti katasztrófa sújtotta területen (mocsár, láva, szakadék és hasonlók) kelljen átsétálniuk, mert így elég nagy népességet bukhatunk egyszerre. Ugyanez vonatkozik a mozgási irányukra is: mindig egyenesen a pap felé haladnak, tehát ha mondjuk a tenger útjukat állja, akkor utat kell nekik építenünk. Az elmondottak magukban hordják a Nagy Lehetőséget is: a kedvenc szórakozásunk ugyanis az, hogy amikor meghalljuk a kereszt áthelyezésének jellegzetes hangját (ez általában a toborzási paranccsal jár együtt), gyorsan megkeressük az ellenfél papját (nem nehéz meglelni, hiszen minden emberkéje az ő irányába mozog), követjük a toborzási helyig, majd miután beolvasztott néhány populációt magába, intézünk neki egy jó kis mocsarat, földrengést vagy valami kezünk ügyébe eső kis kedvességet. Ez dupla haszonnal jár: egyrészt a pappal egy nagyobb populáció vész el, másrészt a toborzási parancsot csak akkor tudja az ellenfél ismét használni, ha felvette a pap által eldobott szimbólumot, tehát a szépséges mocsarunkba/szakadékunkba vagy akárminkbe nagyon sok emberkéje fog belefulladni, míg végre az egyik eléri... A konkurrencia eleinte nem nagyon alkalmazza ezt a piszkos trükköt (*Prometheus* néha csinál egy vihart a papunk fölé), de *Hermes* például már azonnal reagál a toborzó papra — nem árt tehát odafigyelni rá!

"Szaporodjatok, fiaim!": A játék kezdetén is ez az aktív parancs. Az összes letelepedett populációnk azzal lesz elfoglalva, hogy... ööö... szóval az élet kellemes dolgaival foglalkozzék. Minden településforma vadul növeli a lélekszámát, ami igen kívánatos esemény, mert biztosítja, hogy túlszárnyaljuk az ellenség népességét, továbbá a népszaporulat növeli a mannánkat, tehát nagyobb turpisságokat is bevethetünk a nem-az-egyetlen-és-igaz-isten (újabban csak így nevezzük magunkat) követői ellen. A másik szaporodási parancstól abban különbözik, hogy a mászkáló emberkék ugyan ilyenkor is csak szűzföldön hoznak létre új települést, de ennél a parancsnál a már meglévő városok használhatnak közös termőföldeket is a növekedéshez, továbbá azok a populációk, amelyek nem találnak letelepedésre alkalmas helyet, betelepülhetnek azokba a városainkba, amelyek még nem érték el a maximális népességet. Ha éppen nem toborozzuk vagy harcoltatjuk a népünket, akkor mindenképpen célszerű ezt a parancsot érvényesíteni.

"Harcolva terjeszkedjetek!": A mászkáló populációkra vonatkozó parancs. Ilyenkor is az elsődleges céljuk, hogy mielőbb letelepedésre alkalmas helyet találjanak maguknak, de ha a közelben nincs ilyen, ellenben van az ellenséghez tartozó város, akkor megpróbálják azt elfoglalni (a mászkáló emberkéket meg agyonverni). Ez természetesen harccal jár — ha a mi populációnk volt erősebb, akkor a továbbiakban eggyel több városunk van. A támadó csapatunk a maximálisra tölti a városhoz dukáló lélekszámot, aztán indul tovább (nyilvánvaló, hogy ha nem sikerült a maximum lélekszámot elérnie, akkor marad az alfelén és szaporodik). Foglalás egyébként a szaporodási parancsoknál is előfordulhat, de csak akkor, ha valamelyik mászkáló populációnk véletlenül beleütközik egy ellenséges városba/emberkébe. Azokon a pályákon, ahol nincs olyan parancs, amellyel valamilyen harcost indíthatunk, csak ezzel a paranccsal lehet győzni (a mászkáló népeket összetoborozzuk az ellenfél kisebb városainak közelében/között, aztán szabadjára engedjük őket). Természetesen az "államosítás" veszteségekkel fog járni, tehát nem árt figyelembe venni az ellenfél városainak méretét és a lélekszámot mutató zászlócskát...

"Szaporodgassatok!": Az első részből már ismerős opció, ha minden igaz, akkor ott "Hát hadd nyomassanak a népek!" névvel próbáltuk beleplántálni a köztudatba. Tulajdonképpen ugyanaz, mint a második ikon, csak ennél a városok nem használhatnak közös földeket és a mászkáló populációk nem telepszenek be a gyéren lakott városokba. A termőföldből adódóan ugyan a szaporodás talán gyorsabb lehet, de nem számottevően — célszerűbb tehát a másikat használni.

"Ki a szösz az ottan és hányan vannak?!": Figyelemreméltó fordítási próbálkozás a kérdőjelre, de talán kiderül belőle, hogy infot kérhetünk vele (ugyanaz, mint az előbbi részben a pajzs pakolgatása). A kijelölt populáció megjelenik az inforészen és a zászlók mutatják a nagyságát. Ha éppen toborzás van, akkor a pap elérése után annak a populációját látjuk, mivel a kijelölt emberkénk beolvadt a toborzott népbe. Tulajdonképpen nem fontos használnunk, mert arról a populációról, ami érdekes lehet (a toborzó papé) másként is nyerhetünk információt. Az előző résztől eltérően, itt nem kérhetünk infot ellenséges populációról, vagy legalábbis nekünk még nem sikerült egyikre sem ráakasztani a kérdőjelet.

Menü: Általában "I/O-menü" néven szoktuk megtisztelni az egyes programok felhasználóbarát funkcióit, de most kivételesen egyszerűsítettünk 'I/O'-val. Az I AM GOOD mutatja, hogy rendkívül jók vagyunk, de lehetünk rendkívül rosszak is — ízlés dolga. A COMPUTER ASSIST pontot ON-ba rakva a program automatikusan gyalulja/építi a földet a városainkhoz. Nem tanácsos használni, mert egyrészt rosszul csinálja, másrészt sokkal jobb, ha mi irányítjuk a populációnk terjeszkedését, harmadrészt állandóan fogyasztja a mannát (akkor is, amikor nem kellene), negyedrészt meg nagyon lelassítja a programot és a parancsainkat csak minden órában hajlandó elfogadni. Az ötödik résztől megkímélünk benneteket, de az lenne, hogy azért ez jó szolgálatot tehet akkor, ha a felszínt nem lehet csökkenteni (nem a nagyszerű 'két bal click, egy jobb'-módszerrel építkezünk, hanem darabonként). A COMPUTER V HUMAN/COMPUTER valószínűleg nyilvánvaló: COMPUTER-nél a gép maga ellen játszik. A LOAD/SAVE GAME pontok jelentésére nem sikerült rájönnünk, de mint már említettük, sokkal egyszerűbb egy papírra felvésni az utolsó pályát és ügyességi kódot, mint drága lemezeket pazarolni ilyen célokra. A RESTART MAP olyan isteneknek lett rendszeresítve, akik úgy vélik, hogy ha még egyszer kezdhetnék, akkor talán jobban szerepelnének, a QUIT MAP pedig azoknak, akik éppen szabadságra mentek és nincs kedvük az adott föld lakóinak ügyes-bajos dolgaival foglalkozni. Egy sorral lejjebb "Isten szeme mindent lát", de legfőképp azt, hogy hódítást vagy gyakorlást indított-e? A SERIAL GAME pont azon szerencsés egyedeknek szolgál, akik egy modem birtokosaként abban az élvezetben részesülhetnek, hogy két Amigát összekötve egymás ellen játszhatnak. Egyébként mindenki néma hálát rebeghet a készítőknek, hogy itt figyelembe vették a magyar telefonvonalak minőségét is és a maximális átviteli sebességet 4.800 baudban fixálták. A PAINT MAP pont csak akkor használható, ha CUSTOM-ban indítottuk a *partit*: átrajzolhatjuk vele a pályát és átállíthatjuk a mannák mennyiségét (kilépni úgy tudunk, ha ismét a menü ikont választjuk). A GAME OPTIONS-nél megnézhetjük a bekapcsolt nehezítések listáját (amiket a pálya indításánál láttunk, de itt bekukkanthatunk a konkurrencia gondjaiba is), átírhatjuk a számítógép által irányított játékos reakcióidejét (CONQUEST-nél természetesen nem), valamint módosíthatjuk az isteni ügyességünkre vonatkozó kódot a játékon belül (ezt CONQUEST-nél is lehet). Az ABOUT-nál az elkövetők listáját szemlélhetjük.

Na, ezzel meg is volnánk, szóval akár ugorhatunk is a *deus ex machinák* tárgyalására, amelyek ikonjai a bal alsó részen kaptak helyet. A felső sor megfelelő ikonjára clickelve választjuk ki, hogy Énfenségünk éppen melyik csoportból akar valamilyen mókát felhasználni, az alsó sor pedig

az éppen aktuális csoportból rendelkezésre álló varázslatokat mutatja. Alul a nyíl jelzi az adott csoportban rendelkezésre álló mannát. A népünk hitéből ugyebár befolyik egy összes manna mennyiség, ami az adott témában való jártasságunk alapján lesz szétosztva az egyes csoportok között. A jártasságunk határozza meg azt is, hogy valamelyik varázslat alkalmazása mennyire csökkenti a mannakészletet. A 30 varázslatot logikailag kettő (ellenséget támadó és népünket segítő), használat szempontjából három csoportra oszthatjuk: a játéktér adott részére ható varázslatok, a játéktér egészére vonatkozó varázslatok és a harcost indító varázslatok. Ha elegendő a manna egy varázslat használatához, akkor az első két csoportba tartozó varázslatoknál bal click az ikonon és miután a pointer felvette az ikon alakját, a játéktérben megadhatjuk a célpontot (a játéktér egészére ható varázslatoknál a pointeren alkalmasint egy nyíl mutatja, hogy a varázslat melyik irányba fog hatni). A harcos indító varázslatok a pap populációját indítják büntetőexpedícióra, ilyenkor az alkalmazáshoz elég a click az ikonon.

(Ember)

Földgyalu: Ezt talán nem kell különösebben magyarázgatni, ugyanaz, mint az első részben. Bal click piramis-szerűen emel egy szintet, jobb click pedig csökkent. A jobb click a játéktérben mindig ehhez a pointerhez tér vissza.

Vallási szimbólum áthelyezése: A toborzási hely kijelölése. A 'Menjetek a kereszthez!' parancs ismertetésénél már volt szó róla, hogy ilyenkor mi fog történni: ha a parancs aktív, akkor a pap felkerekedik és a megadott hely irányába gyalogol. A szimbólumot csak akkor tudjuk áthelyezni, ha van aktuális pap — egyéb esetben a 'Menjetek a kereszthez!' paranccsal valamelyik emberkénkkel előbb fel kell vetetnünk az utolsó helyéről. Ha a pap valamilyen kellemetlenség következtében megtérne hozzánk (meghal), akkor a célpontkijelölés törlődik és a pap halálának helyszíne lesz az aktuális cél mindaddig, amíg az új pap fel nem veszi.

Perszeusz: Harcos küldése, tulajdonképpen ugyanaz, mint amikor az első részben lovagot indítottunk. Ha már a harcosoknál tartunk, akkor néhány információ az ilyen típusú karakterekről, **amelyek egyaránt vonatkoznak a többi csoport harcos karaktereire is**:

Harcossá mindig az aktuális pap populációja alakul át, tehát indítás előtt nem árt egy kicsit toborozni vele. Az ellenfél nem szokott különösebben erős populációkat összeszedni a harcosok indítása előtt, de mi jobb szeretünk olyanokat elindítani, amelyeknél a lélekszámot jelző zászlók közül már legalább a negyedik rúd tetején is leng egy. Az ok nyilvánvaló: a harcos karakterek mindenképpen jobban csatáznak, mint ha csak a népünket harcoltatnánk, de veszteségeket az ő populációjuk is szenvedni fog (ha másként nem, a mászkálással járót) — tehát idővel elfogynak. Ha viszont a létszámstop jó sokáig tart náluk, akkor az idő alatt a népünket szaporítva behozhatlan előnybe kerülünk az össznépesség (és ezzel együtt a manna) tekintetében. Ezenkívül jóval erősebb populáció jóval kisebb veszteségekkel intéz el egy adott számú társaságot, mint mondjuk egy olyan, amelynek létszáma csak kevéssel haladja meg az ellenségét. Indítás után a harcos az ellenség városai felé törekszik, de minden különösebb logika nélkül. Az ellenséges populációkat részint agyonveri, részint meg felgyújtja az általuk használt földeket. Az útjába akadó mászkáló populációkkal kegyesebben jár el: azokat nem gyújtja fel, csak agyonveri. Bár a harcos már nem fog engedelmeskedni a populációnkra kiadott parancsoknak, őrá is ugyanúgy vonatkozik, hogy árkon-bokron keresztül halad (ha nincs közvetlen kapcsolat az ellenség térfelével, akkor utat kell építenünk neki) és ő is ugyanúgy elpusztulhat a mocsárban, szakadékban, stb. Az ellenünk indított harcosok elleni védekezésre több módszer is kínálkozik:

- mi is indítunk egy harcost. Ez mondjuk nem feltétlenül jelent védekezést, mert az ellenség harcosát csak akkor fogja megtámadni, ha a közvetlen közelébe kerül és erre nincs sok esély;
- a harcosa körül körbeássuk a földet és megvárjuk, amíg vízbe fullad. Ez nem rossz módszer, de csak akkor van valami értelme, ha a víz FATAL és csak rövid ideig húzza benne. *Dionysus*tól kezdve viszont az ellenfél már nagyon odafigyel a harcosaira, szóval amikor már 6-7 alkalommal is kimentette a vízből, akkor akár hagyhatjuk is, mert mindig ki fogja húzni a pácból;
- a népünknek kiadjuk a 'Harcolva terjeszkedjetek!' parancsot. Ilyenkor a harcos közelében levő mászkáló emberkéink belekötnek a harcosba. Ebből annyi hasznunk lesz, hogy az addig se a városainkat irtja és gyorsan legyengül.
- kiadjuk a 'Szaporodjatok!' parancsot és nem növeljük a letelepedésre alkalmas területet. Ez is egy passzív védekezés, de hatásos csak akkor lehet, ha a legnagyobb alapterületű várakkal rendelkezünk. A harcosa ugyanis nagyobb veszteségeket fog szenvedni, ha egy erős populációval kerül szembe — aztán majd csak elfogy az övé is...

Ha egyébként az időnk engedi, a legjobb az utóbbi három módszert kombinálva alkalmazni, vagyis ásással késleltetni a harcosa mozgását és közben szaporítani a népünket, aztán amikor a harcos körül már csak erős populációk vannak, kiadni a 'Harcoljatok!' parancsot.

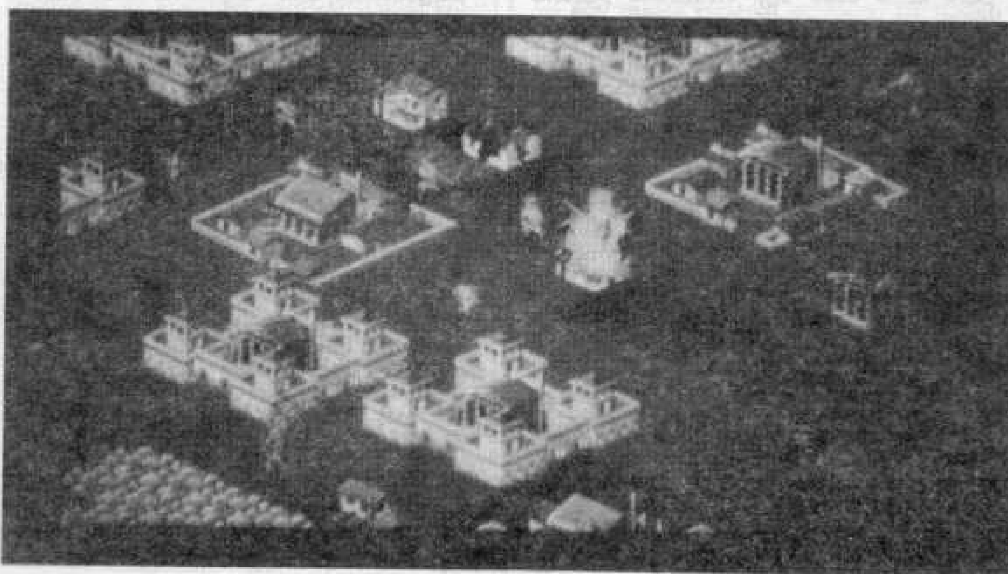
Átok: A PLAGUE ugyan pestist tesz ángliusul, de az eredményt tekintve inkább az 'átok' a pontos meghatározás. A célpontja egy darab populáció, ami felett ezután varjak fognak károgni. A megátkozott populáció letelepedve csak lassan szaporodik, mozgás közben pedig lassan csökken. Ezenkívül még összefertőzi azokat az egészséges populációinkat, amelyekkel közben érintkezik, továbbá ha a népszaporulata indul el új várost létrehozni, akkor az is pestises lesz (így tehát idővel a teljes populáció felett varjak fognak károgni). Részünkről nem tartjuk túl hasznosnak, mert abszolút nem csökkenti az ellenség populációját, mindössze egy kicsit mérsékli a növekedését. Ezenkívül sok manna felhasználását jelenti, amiből hasznosabb támadó varázslatokat is csinálnánk. Mindazonáltal az ellenséges istenek előszeretettel szokták használni, de csak pszichoterrornak jó (marha idegesítő az a károgás) — teljes nyugalommal szoktunk győzni pestissel is.

Armageddon: A népek háborúja, ez is ugyanaz, mint az első részben. Eltérően az első résztől, itt nem egy nagy populációba olvadnak össze, hanem minden egyes populációból valamilyen harcos karakter lesz, aki minél gyorsabban neki akar ugrani egy ellenségnek. További jó poén, hogy Armageddon esetén a program nem veszi el a vezérlést, mint az első részben, tehát a harc végső kimenetelét tovább befolyásolhatjuk néhány varázslat bevetésével. Értelemszerűen csak akkor van értelme elindítani a nagy összecsapást, ha a *mi népességünk* nagyobb, mint az ellenfélé. A pályák értékelésének filozófiájából következően **a játéknak abszolút nem célja, hogy Armagedonnal győzzünk**, mert egyrészt nagyon nagy mannafelhasználást jelent, másrészt néhány mellékes csatát el is fogunk veszteni. Így tehát csak akkor használjuk, ha már nagyon muszáj (az első 250-ben nem találtunk olyan pályát, ahol nagyon muszáj lett volna), egyébként célszerű az ellenfelet más módszerrel legyűrni.

(Növényzet)

Fa: Támadó varázslat lenne, de nincs sok haszna. A játéktérben néhány fát emel (csak a szűzföldeken, a már használt területeken nem), aminek talán akadályt kellene jelentenie az ellenfél városai által használható felszínen. De nem jelent semmilyen akadályt...

△ *Amíg a pap toboroz, Akhilleusz eltakarítja a nemkívánatos egyedeket*



Virág: Ez védekező varázslat. A játéktérben kijelölt részen néhány virágot hintünk el vele, amelyek gyorsan rendbehozzák az ellenség által használhatatlanná tett földet (például mocsár vagy kiégett föld). Olyan esetekben célszerű a földjavítást használni, ha a felszínt nem tudjuk emelni vagy az ellenfél (vagy a harcosa) egy nagyobb területet gyújtott fel a mi népünk által használt részen és pillanatnyilag nincs kedvünk a ráépítés-bontás módszerrel javítani a kiégett földet. Figyelem, a virágok csak a vízszintes felszínű pozíciókon jelennek meg!

Mocsár: A kedvenc varázslatunk, ha lehet használni, akkor buzgón hintjük az ellenség városainál vagy toborzó papjánál. Használatakor kábé a játéktér által mutatott rész pozíciónak egyharmadán bugyogó iszap jelenik meg (ha valamelyikben város volt, akkor a lakosságot rögtön ki is telepíti), amely bugyborékoló hang kíséretében szépen elnyeldesi az itt áthaladó populációkat. Támadó varázslatnak ideális, mert nagyon és folyamatosan csökkenti az ellenfél populációját. Különösen humoros akkor, ha egy toborzó papot fojtunk bele, mert az a mocsár közepén fogja felejteni a vallási szimbólumot... A működéséből következik, hogy ha ellenünk vetik be (nem csináltunk mocsarat és mégis halljuk a bugyborékolást), akkor nagyon gyorsan keressük meg, hogy hol követte el a gaztettet az ellenfél, és javítsuk a földet ráépítés/bontással. A mocsár egyetlen hátránya, hogy az iszapgödrök itt is csak vízszintes felületen jelennek meg. Ez alapján a megelőző védekezés is nyilvánvaló: Hermes például gyorsan el szokta mocsarasítani azt a részt, ahol a papunk toboroz (de bunkó!), tehát a papot és a feléje haladó populációk vonulási útvonalát nem árt kis dombokkal biztosítani.

Fungus: Ez valami gombaszerűség akar lenni, de ugyanúgy működik, mint a mocsár. A kiválasztott pozícióban sajnos **csak egyetlen** darab szivacs fog létrejönni, tehát így nem túl sok populációt fog elnyelni. Nem nagyon van értelme használni, legfeljebb az ellenfél toborzó papja alatt. Egyébként ilyenkor is megvan az a lehetőség, hogy a szivacs kialakulásáig (5-10 másodperc) odébbáll és kárbaveszett a sok drága manna... A védekezés egyértelmű: tegyünk rá egy dombot (bár ember legyen a talpán, aki megtalálja a térfelén...). A működésből adódóan a célpont itt is csak egy vízszintes pozíció lehet.

Adonisz: A legendás szépségű férfiú itt a kisebbségi komplexusok elkerülése végett nem osztja meg velünk szépségét. Kisebb zöldövezettel takarja csodálatos orcáját... Azonkívül a **legjobb harcos karakter**, mert van egy speciális tulajdonsága: ha egy összecsapást megnyer, akkor győzelem után azonnal megduplázza saját magát (akkora populációval, ami a csata után maradt) és a klónozott példányok is megtartják ezt a nemes szokásukat! Ezért általában a frász kerülget bennünket, amikor meghalljuk az indítását jelző jellegzetes dobolást — természetesen csak akkor, amikor nem mi indítjuk... Rá egyébként fokozottan jellemző, hogy az indítása előtt ajánlatos a pappal egy jó nagy populációt összetoborozni: ha egy erős Adoniszt indítunk, akkor az (illetve "azok") általában megteszi nekünk azt a szívességet, hogy röpke 1-2 perc alatt kiirtja az ellenség populációjának nagy részét — ha nem az egészet! Ha ellenünk indították, akkor általában még az első összecsapás előtt célszerű mocsárba fullasztani, tekintet nélkül a saját veszteségekre (bár hál'Magunknak az ellenfél nem szokott túl nagy népességeket toborozni).

(Föld)

Út: A kijelölt pozícióban utat épít, ha pedig valamelyik szomszédos pozícióban már van út, akkor össze is köti azzal. Az út egyébként a termőföldet használja, tehát a városoknak növekedési akadályt jelent. Sok értelmét nem látjuk a használatának, mert az emberkék az úttól függetlenül nem azon közlekednek. Talán mocsaras részeken való áthaladásra használható, ha mondjuk éppen nincs kedvünk eltüntetni azt.

Várfal: A kijelölt — vízszintes — pozícióban egy bástyát emel. Mannától függetlenül mindig csak egy darabot lehet építeni belőle. Sok hasznát ennek sem találtuk, legfeljebb olyan esetben van értelme ilyenre mannát pazarolni, ha az ellenfél és a közöttünk levő senkiföldjére telepítünk egyet. Ha harcost indít ellenünk, akkor a bástya talán meggyengíti útközben egy kicsit.

Földrengés: Jó kis támadó varázslat. A kijelölt pozíciótól kezdve megreped a föld és ide-oda kanyargó vonalban egy darabon szétnyílik. A repedés egy pár másodperc múlva szakadékká szélesedik, ami szépen elnyeli az itt mászkáló populációkat. A repedés csak az első szinten jön létre, ennél magasabb területekre nem hat. Mivel a szakadék meg is marad, ez is elég jó kis csökkentő tényező lesz az ellenség populációjának, csak lehetőleg olyan helyen vessük be, ahol nagy kiterjedésű vízszintes felszínen településtek a városai. A védekezés ellene lehetőleg már kialakulás közben kezdődjék meg (ha nincs letiltva, akkor a kis térkép mutatja és a recsegés pedig jelzi, hogy a konkurrencia földrengést csinált valahol). Lehetőleg a repedés kezdeténél gyorsan emeljük a föld szintjét 2-3 szinttel magasabbra (amíg reped, a rápített rész néha ráomlik) és ezt gyorsan folytassuk a repedés mentén, hogy minél kevesebb emberkénk potyogjon bele. A kialakult szakadékot a földgyaluval tüntethetjük el — nyilvánvaló, hogy erre minél gyorsabban szükség van.

Hegy: Ugyanaz, mint az előző részben a vulkán. Célpontnak egy olyan részt kell megadnunk, ami vízszintes. Click után itt egy hegy emelkedik a magasba, ami tele van a terjeszkedést gátló szikladarabokkal. A hegy magasságát a gomb nyomvatartásával növelhetjük a kívánt szintig (már amennyiben kitart addig a manna). Nem szeretjük használni, mert sok manna elvesztése mellett mindössze annyi haszna van, hogy kirúgja az ellenfél néhány fickóját a városából. Ha ellenünk vetették be, akkor egy sima 'Menjetek a keresztnez!' paranccsal lehívhatjuk a népünket a hegyről (és akár rögtön neki is állhatunk toborozni egy harcosra, mert ilyenkor városok teljes lakossága fog mászkáló emberkévé válni).

Héraklész: Ugyanolyan harcos karakter, mint *Perszeusz*. Semmiben nem különbözik tőle csak az alakjában és persze abban, hogy sokkal több mannába kerül.

(Ég)

Villám: Támadó varázslat. A játéktér kijelölt része felett egy felhő jelenik meg és két villám csapkod belőle mindaddig, amíg nyomva tartjuk a gombot. Ha a villámok elkapnak egy populációt, akkor jól megrázzák — ha a felhőt hosszabb ideig tartjuk, akkor esetleg el is pusztíthatják. Nem nagyon szoktuk használni ezt sem, mert a villámokat nem lehet pontosan becélozni. Nem muszáj védekezni ellene: nagy kárt csak véletlenül lehet okozni vele.

Forgószél: Hurrikán indul a megadott pozícióból és kb. fél percig felkapkodja az útjába akadó populációkat. Különösebb kárt nem tesz bennünk (egy idő után lepottyannak és folytatják a mászkálást), csak akkor, ha ide-oda cikázás közben eléri a tengerpartot. A víznél ugyanis vízörvénnyé alakul, ami azonnal elnyeli azokat az emberkéket, amelyeket elkapott, és ráadásul még nekiáll bontani a partvonalat is. Védekezni nem lehet ellene (esetleg gyorsan építjük a partot előtte, nehogy elérje a vizet), de olyankor elég jó hasznát vehetjük, ha mondjuk az ellenség egy harcos karaktere (vagy a papja) a tengerpart közelében sétafikál.

Vihar: Kijelölés után a játéktér felett egy hatalmas viharfelhő jelenik meg, amelyből egy csomó villám csapkod elő. A villámok egyrészt elégetik a földet, másrészt ha eltalálnak egy populációt (mászkáló vagy letelepedett — mindegy), akkor az azonnal elpusztul. Védekezni ez ellen se nagyon lehet, viszont nagyon egészséges hatása van olyan esetekben, ha mondjuk az ellenfél toborzó papja fölé küldünk egy ilyet. Ezt a trükköt egyébként az ellenséges istenek is előszeretettel alkalmazzák és egyébiránt is az egyik kedvenc fegyverük.

Odüsszeusz: Harcos karakter, a pap populációja átalakul a szélvészlábú Odüsszeusszá. Egy ilyen végtagokkal ellátott férfiútól igazán elvárhatná minden hétköznapi isten, hogy mondjuk a szelek szárnyán átrepüljön a szakadékok felett, vagy átsiessen a mocsáron — de sajnos egy félistennek is vannak fogyatékosságai (például az, hogy ilyeneknél ő is meghal). Viszont valamivel gyorsabban mozog, mint a többi harcos karakter.

Szélvihar: Jópofa egy varázslat. Click után a játéktérben ki kell jelölnünk a pointer mozgatásával, hogy a szélvihar milyen irányban fog elindulni, aztán a click után keletkező szélvihar szépen elfújja a vízszintes felszínen levő populációk településeit és vagy kisöpri őket a terepből, vagy belenyomja őket egy hegyoldalba. Tiszta munka, a helyükre máris letelepedhetnek a mieink. Védekezni ez ellen sem lehet, de ellenünk még sosem használta egyetlen isten sem. A mi lehetőségeink között is csak ritkán szerepel.

(Tűz)

Tűzoszlop: Egy 15-20 másodpercig ide-oda szaladgáló tűzcsóvát gyújt a kijelölt pozíció környékén (nem mindig pontosan ott), ami felégeti a városok által használt földeket, felgyújtja a településeket és ha emberhez ér, akkor természetesen azt is elfüstöli. Az egyik kedvenc támadó varázslatunk, mert kevés mannával nagyon sok kárt okozhat. A toborzó pap ellen mindig ezt vetjük be, ha rendelkezésre áll, de az egymás mellett fekvő nagyobb városait is derekasan elintézi. Még jobb a hatás, ha mondjuk a mászkáló populációi éppen egy erdős részen haladnak át (ott sokkal gyorsabban terjed a tűz). Mivel a tűzcsóva haladási iránya véletlenszerű, a biztos eredmény végett nem árt egyszerre 2-3 csóvát is elindítani. Ha a tűz nyílt vízhez ér, azonnal elalszik. Ebből következik a véderkezés is ellene:

a meggyújtását jellegzetes dördülés kíséri; a földek kiégetésével a letelepedett populációinkat is kirúgja a helyéből, tehát a kis képernyőn azonnal néhány mászkáló emberke fog mutatkozni azon a helyen; gyorsan kapcsoljunk oda, és ássuk ki a tűz alatti négy pozíciót, aztán miután elaludt, hozzuk rendbe a földet.

Tűzeső: Ez is támadó varázslat, a játékképernyő kijelölt részén 8-10 tűzgömb hullik le és elfüstöli, amit talál. (A tűzoszlop sokkal jobb!) A védekezés mindössze annyi, hogy megjavítjuk a kiégett földet.

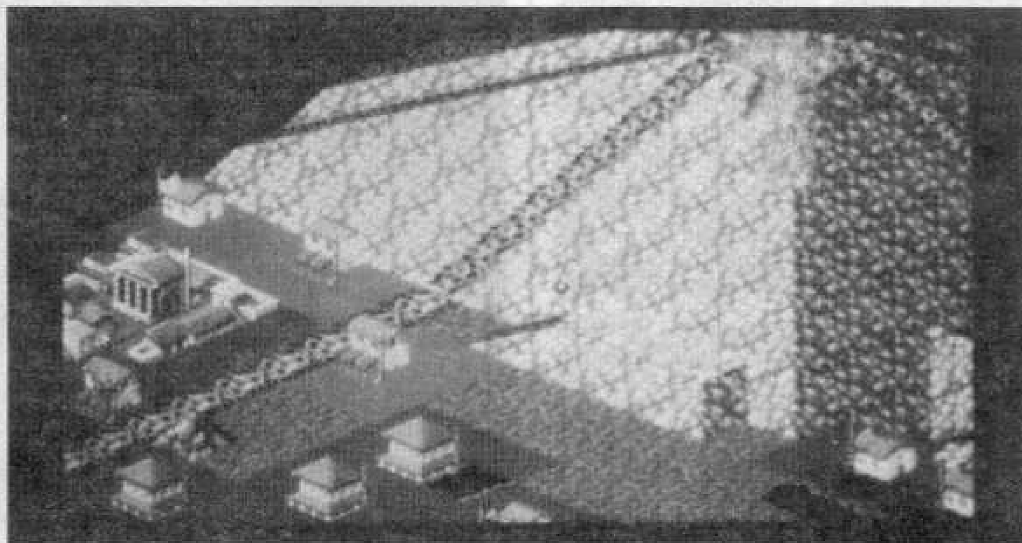
Akhilleusz: A tűzvarázslatok harcos karaktere. Közvilágítási feladatokat is betölt, mert egy kisebb máglyát visel a fején. Ugyanolyan, mint a többi harcos karakter, azzal a kivétellel, hogy őt nem zavarják a tűzoszlopok sem: nyugodtan átsétál rajtuk. (A többiek közelében inkább ne gyújtsunk ilyeneket, mert ugyan igyekeznek elkerülni, de ha az véletlenül átszalad rajtuk, akkor meghalnak.)

Vulkán: Az egyik legnagyobb kitolás az ellenféllel. A játéktér kijelölt részén először egy bazalthegy emelkedik, amit már ráépítéssel sem lehet többé termőfölddé tenni (legfeljebb virággal). Miután elérte a legfelső szintet, a csúcsán néhány tűzoszlop kíséretében kitör a láva, ami tűzfolyóként ömlik alá a négy irányba és amerre folyik mindent elpusztít. Ebből következik, hogy az itt lakó populációk majdnem teljes egészében el fognak veszni, mert mindegyik mászkálni fog: amelyiket nem a kitörést követő tűzoszlopok hamvasztottak el, azok majd a lávafolyóba fognak beballagni. Védekezésnél a kitörés után az első dolgunk, hogy a lávafolyókat lezárjuk: ha valahol egy szintet rájuk emelünk, akkor mögötte megszűnik a folyó, tehát lehetőleg a kráter közvetlen közelében építsünk rájuk egyet (ha csak településnél lehet építeni, akkor a hegy lábánál). Ezután próbáljuk meg a 'Menjetek a kereszthez!' paranccsal valahogy úgy lehívni az embereket a hegyről, hogy közben minél kevesebb sétáljon bele a kráterbe vagy a lávafolyó még létező részébe. Később egyébként a kráterre is rá lehet húzni egy szintet és ezzel végleg el is zárhatjuk a tüzet. Támadó varázslatnak ideális, mert nagyon nagy veszteséget okoz az összpopulációnak, viszont van egy hátulütője is: miután már csak az utolsó néhány fickóját kell kinyírni, a hegy és a láva a mi embereinknek és harcosainknak fog életveszélyt jelenteni, ha a maradék ellenség mondjuk a hegy mögött rekedt... Ezért inkább a népirtás konvencionálisabb módjait (a harcosokat) szoktuk előnyben részesíteni.

(Víz)

Hullámtörő: A program azt mondja róla, hogy "jó ötlet bazaltból hidat építeni a tenger felett". Hidat építsen csak ő belőle, mi inkább hullámtörőnek használhatjuk a szökőár ellen. Nem szoktuk használni, mert ilyet a földgyaluval is építhetünk — az pedig kevesebb mannába kerül.

Örvény: Ugyanazt az effektust produkálja, mint a tengerhez érő szélvihar. A vízen örvény kezd el szaladgálni, ami magasságtól függetlenül bontja a partvonalat. Ha valamelyik populáció éppen ott volt, akkor azt akkor is elnyeli, ha a víz nem FATAL (ugyanolyan kiáltások jelzik, mintha szakadékba potyogtak volna). A funkciójából eredően támadó varázslat, de nem tartjuk túl hasznosnak, mert az örvényt nem tudjuk irányítani és egyébként sem okozhat különösebben nagy veszteséget az ellenségnek. Védekezni nem tudunk ellene, de nem is nagyon kell.



△ ***De bunkó! Hát már megint iderakott egy vulkánt!***

Festékesbödön: Hirtelen nem is tudjuk megmondani, hogy támadó vagy védekező varázslat-e. A lényeg az, hogy a játéktér kijelölt részének néhány pozíciójában kék tócsák jelennek meg. Ha valamelyik mászkáló populáció belepottyan egy ilyenbe, az azonnal a másik populációhoz fog tartozni és aszerint is viselkedik. A legfontosabb, hogy ez ugyanígy hat az ellenfél harcos karaktereire is (!), tehát ha mondjuk egy hosszabb toborzás után valamilyen erős harcost indít ellenünk, akkor azt egy fürdővel rögtön vissza is fordíthatjuk ellene. A probléma csak az, hogy ezekből a pocsolyákból több is jelenik meg egyszerre, tehát ha mondjuk egy harcost pottyantunk bele, akkor — még mielőtt előbukkant volna belőle — a földgyaluval azonnal tüntessük el őket, mert ha megint belepottyan, akkor ismét ellenséges harcos lesz belőle. Néhány pályán nagyon úgy festett, hogy ünnepélyes keretek között minket fognak kiirtani, de mivel mannánk volt, ezzel a varázslattal mindig meg tudtuk fordítani a szerencsét. Ugyanilyen jól működik a dolog például egy toborzó pap esetén, de ha mondjuk az ellenség nagyvárosainál vetjük be, akkor célszerű a 'Harcolva terjeszkedjetek!' parancsot aktualizálni, hogy a mi táborunkba lépő fickók rögtön bele is kössenek az ellenséges városokba. A védekezés ellene nyilvánvaló: villámgyorsan rá kell építeni.

Szép Heléna: Szőke lány, lepedőben. Ez a két dolog már önmagában is rendkívül figyelemreméltó, de ha hozzátesszük, hogy szerintünk ez a legjobb támadó varázslat, akkor valószínűleg mindenki vad tapsikolásba is kezd. Tulajdonképpen ő is "harcos karakter", mert a pap populációját indítjuk el Helénaként, de fizikailag nem harcol. Az ellenséges populációkat maga után csalja (a települések teljes népességét kirúgja a helyéből) és ide-oda mászkál velük. A megbolondított emberkék mindenhova követik és a mászkálásból adódóan nem szaporodnak (csökken a népességük), de ennél sokkal fontosabb, hogy ezek nem is engedelmeskednek a nekik kiadott parancsoknak! Mivel egy Heléna nem harcol, a populációjának tulajdonképpen csak annyi vesztesége van, ami a mászkálásból adódik, tehát egy gyengébb populáció is nagyon sokáig szédíti az ellenfelet. Ha két saját Helénánk találkozik, akkor szépen elkezdik elnyelni az őket követő emberkéket. Mint már említettük, a legjobb támadó varázslat, tehát ha az adott pályán használható, akkor azonnal indítsunk egyet, mihelyt elegendő manna gyűlt össze hozzá. Általában azt a módszer szoktuk követni, hogy az infoban figyelemmel kísérjük a Heléna populációjának alakulását és amikor már nagyon lecsökkent, akkor gyorsan hintünk mögé egy mocsarat vagy egy szakadékot, hogy az őt követő ellenséges populációk az enyészetbe is kövessék. Ha ellenünk vetették be, akkor az roppant kínos ügy és nagyon gyorsan ki kell nyírnunk, különben biztos vesztesek leszünk. Heléna varázslata csak két dologra nem hat: a harcos karakterekre (kivéve az Adoniszokat!) és egy másik Helénára. Az alábbi módszerekkel védekezhetünk ellene:

— bevetünk egy festékesbödönt. Ha sikerült sajátttá tennünk, akkor gonosz mosollyal hátra lehet dőlni és közben szaporítani a népünket;

— egy másik Helénát indítunk. Ez ugyan nem ellenszer, csak azt előzi meg, hogy amíg a népünk az ő Helénája után tekereg, az övé sem fog elszaporodni. Egyébként ha a két ellenséges Heléna találkozik egymással, akkor "harc" alakul ki. Vadul hárfáznak egymásnak és kettejük közül az fog megsüketülni, amelyiknek kisebb a populációja;

— harcos karaktert indítunk ellene. Ez ugyanúgy fog harcolni vele, mintha egy normál populáció lenne és remélhetőleg agyon is veri. Ha a harcos indításához toborozni akarunk, akkor viszont figyeljük Heléna mozgását, mert a papot ugyanúgy megszédíti, mint a többi populációt;

— ha a festékesbödönt nem tudjuk használni és másik Helénát sem tudunk indítani, akkor bevetünk ellene minden kezünk ügyébe vető katasztrófát, mielőtt még elérné a településeinket. Mocsár, földrengés, tűzvész, vagy akár egy Armageddon — minden mehet (tekintet nélkül

a veszteségekre), csak nehogy idejöjjön! A rutinos játékos természetesen megpróbálkozik a vízbe folytásával is. Aztán rádöbben, hogy Helénának van egy olyan kellemetlen tulajdonsága, hogy a víz felszínén jár, ergo nem fog belefulladni...

Ha a felsoroltak közül az egyik óvintézkedést sem tudjuk megtenni, akkor reményünk csak akkor maradt a győzelemre, ha a mi népességünk sokkal nagyobb, mint az ellenfélé. Egyébként a minden varázslat ellen használható óvintézkedés javasolt, amit úgy hívnak, hogy RESTART MAP.

Szökőár: Ez is egy elég drasztikus módszer a népesség nagyarányú csökkentésére, csak az a gond vele, hogy a mi populációinkat sem kíméli. A kiválasztása után a játéktérben ki kell választanunk az irányt, majd click után két irányba ható, egymásra merőleges szökőár fog elindulni a kiválasztott helytől. Ez elmos mindent, ami az első szinten van, kivéve azokat a helyeket, amelyeknél két szint magas földet vagy bazaltot talál (abban a sávban nem terjed tovább). A védekezés ebből következik is: a városainkat két szint magas gáttal meg tudjuk védeni tőle. Ezt egyébként ráérünk akkor megépíteni, ha a szökőár megindult, mert elég lassan halad. A csoport első varázslatával pedig bazaltgátat is felhúzhatunk a szökőár ellen, de mivel előre sohasem tudhatjuk, hogy az ellenfél ismeri-e ezt a varázslatot, felesleges ilyesmire pazarolni a mannát. A szökőárat nem igazán szoktuk használni, mert a mi népünkre is veszélyes, sok mannába kerül, továbbá a vízbe került populációk jó részét az ellenfél ki tudja halászni.

No, hát akkor ezek lennének a varázslataink. Az természetesen nyilvánvaló, hogy nem is lehet nagyobb öröm, mint valahogyan kitolni a másik isten népével — a probléma csak az, hogy a másik istenen kívül még valaki más is így gondolja. Ezt az illetőt Zeusznak hívják és az Olümposz (a nagy magyar juice) tetejéről szemléli, hogy a különböző beosztott istenek miként civakodnak egymással. (Egyébként valószínűleg ő lesz az utolsó ellenfelünk, de mivel odáig még nem jutottunk el, ezt nem muszáj készpénznek venni.) Amikor úgy véli, hogy a parti már kezd unalmassá válni, akkor ő is közbeavatkozik és néhány (mindkét felet sújtó) saját varázslattal próbálja a mielőbbi döntést kicsikarni. Ezek hasonlók ahhoz a fickóhoz, aki az előző részben repülőszőnyegen közlekedett és fákat ültetett mindenhová. Zeusz arzenálja elég széles:

— az ő kedvence Neptunusz, a tengerek istene. Ő a terep bármelyik pontján felmerülhet, és egy pozíció széles sávban végighalad a pályán. Egyrészt lebontja a felszínt a víz szintjéig, másrészt az útjába akadó populációk szépen megfulladnak;

— egy másik figurája fának van öltözve, és abban a sávban, amelyikben halad, mindenhol fák nőnek ki a földből;

— azután az örvényeket is rendkívül kedveli. Ezek ugyanazt csinálják, mint a hasonló varázslatunkban, de általában 6-8 darabot is küld egyszerre;

— igazán kellemetlen fickó egy fekete szárnyas élőlény, aki végigugrál a pálya valamelyik sávjában és minden egyes dobbantásánál forgószeleket (szárazföldön), illetve örvényeket (vízen) kavar. Ezek természetesen ugyanúgy működnek, mintha az ellenfél vetette volna be ellenünk — csak sokkal több van belőlük...



△ ***Prometheus két villámmal honorálta, hogy megszabadítottuk a népétől***

— a legnagyobb kitolás Zeusztól a tyrrannosaurus. Ez is a pálya egyik sávjában gyalogol keresztül, és részint felgyújtja, részint pedig letapossa az útjába akadó civilizációkat. Ez még tűrhető lenne, de a legnagyobb gond az, hogy ahol vízszintes felszínen haladt keresztül, ott azonnal egy szakadék is nyílik...

Ennyit a játék kezeléséről, most pedig néhány kéretlen jótanács az alkalmazandó stratégiát illetően. Ez egyébként különösebben nem változott meg az első rész óta: ahhoz, hogy nyerő pozícióba kerüljünk, már a játék elején biztosítanunk kell, hogy az összpopulációnk gyorsabb ütemben növekedjék, mint az ellenfélé (ha pedig megelőzött, akkor vissza kell fordítanunk a folyamatot). Ez nagyobb népességet, azaz több mannát és ezzel több bevethető varázslatot is jelent. A gyors növekedést már a kezdet kezdetén ugyanazzal a módszerrel érhetjük el, mint az első részben: az induló populációknak villámgyorsan annyi vízszintes felszínt kell biztosítani, hogy a legnagyobb települési formát érjék el, mert egy adott számú populáció gyorsabban növekszik egy nagyobb területű városban (ha hegyen van valamelyik emberkénk, akkor rúgjuk ki a városából és bontsuk alatta, úgy a felszínt, hogy kénytelen legyen az első szinten letelepedni). Mivel a célunk az, hogy minél gyorsabban, minél több nagyvárosunkban szaporodjon a népünk, a városok mellé telepített dombokkal kezdjük el csökkentgetni a városaink méretét, mihelyt az összes populációnk a legnagyobb területű városban él. Ha a dombot jó helyre raktuk, akkor a város hirtelen jóval kisebb lesz és túl kicsi a már ott élőknek — a népfelesleg felkerekedik, hogy új helyen telepedjen le. A dombot természetesen azonnal eltüntetjük, hogy az összement város visszaugorjon az eredeti méretére és máris építhetjük a helyet, hogy az imént útrakelt emberkénk minél gyorsabban a legnagyobb városban éljen. A játék első része ezzel a szórakozással telik. Ha jól működtünk, akkor gyorsabban szaporodó populációnk lesz, tehát előbb gyűjtünk elegendő mannát komolyabb támadó varázslatok bevetéséhez — a többit pedig az ellenség viselkedése alapján már mindenki kifundálhatja maga.

Egy-egy parti addig tart, amíg valamelyik isten populációja teljesen kipusztul. Az első részben ugyebár kábé az volt a cél, hogy elegendő mannát gyűjtsünk az Armageddonhoz, mert ha ez megvolt, akkor egyben már túlerőben is voltunk a végső összecsapásnál. Itt viszont nem mindegy, hogy hogyan győzünk! A varázslatok csoportjaiban való jártasságunkat ugyanis a győzelmekért járó villámokkal növelhetjük, tehát pályánként minél több villámot kell szereznünk. A villámok az elért pontszámra vezethetők vissza (pontos számot nem tudunk mondani, de körülbelül: 15.000 alatt — semmi; 15-25.000 — 1; 25-35.000 — 2; 35-45.000 — 3; 45.000 felett — 4). A pontszámot a győzelem után következő táblázatból kapjuk meg és a legyőzött isten és a saját fontosabb paramétereink egymáshoz való arányából adódik (YOUR/FOES'), amelyek a következők:

— LARGEST POPULATION: Legnagyobb populáció. Ha már egyszer legyőztük, akkor nyilvánvaló, hogy a mi populációnk nagyobb volt, de itt az összecsapás során a legnagyobb populációt veszi figyelembe a program. Ezért kell az ellenféllel mindig kitolva alacsonyan tartani az övét — a mi népünket pedig a lehető legnagyobb városokban tartva szaporítani;

— HIGHEST MANA: A népek hitéből eredő manna *legmagasabb mértéke*. Bármit csinálunk a játékban, az mannafelhasználást jelent. Ezzel az ellenfél nemigen szokott takarékoskodni: ami van azt minél gyorsabban beveti. Nekünk azonban nem árt spejzolni, és csak a legszükségesebb varázslatokra pazarolni;

— NUMBER OF BATTLES WON: A győztes összecsapások száma. Ez a szám nemcsak a harcosok, hanem az egész populáció összecsapásait jelzi. Nyilvánvaló, hogy úgy tarthatjuk magasan a mienkét és alacsonyan az ellenfélét, ho erős harcosokat harcoltatunk, a mászkáló emberkéink pedig a szaporodással foglalkoznak, nem pedig a foglalással. Ha a toborzó pap populációjának ide-oda mozgatásával is akarunk városokat elfoglalni, akkor célszerű előbb a pap populációját egy védett helyen egy kicsit felduzzasztani, és csak utána átpakolni a keresztet a kiszemelt célpontra;

— LEADER DIED: Hányszor halt meg a partiban a vezér (mi papnak neveztük). Az ellenfél vezérét egészséges mindig támadni valamilyen módon, amikor éppen toboroz, a *mienkére* pedig annyiban

vigyázni, hogy harcos indítása után addig még tartsuk meg a toborzási parancsot, amíg egy új populáció el nem éri a szimbólum helyét és ezzel át nem veszi a pap szerepét. Ha a népünket nem nagyon harcoltatjuk terjeszkedés közben, akkor nem nagy a valószínűsége, hogy a papunk elessen.

A pontszám kiszámításánál a program még figyelembe veszi a két ellenséges isten ügyességét is, tehát ha mondjuk 30-40 pályán megszerzett ügyességgel ismét *Epimetheus* barátunkkal vágyunk harcolni egyet, már távolról sem fognak nagy pontszámot jelenteni a kezdéskor még elképzelhetetlen arányú győzelmek (például a 198. pálya után visszamentünk a 22-re, ahol úgy győztünk, hogy a populáció kb 11:1, manna 124:1, győzelmek 21:1 és a pap halála 12:0 arányú volt — ez a program szerint akkor már csak 23.000 pontot jelentett és egy villámot. Ebből nyilvánvalóan kiderül az is, hogy az Armageddon (ami nagyon megcsapolja a mannát, továbbá a végső harcokban feltétlenül romlani fog a győzelmeink aránya) csak olyan pályákon lehet célunk, ahol egyszerűen már nem tudunk másképpen győzni.

Hát íme, a **POPULOUS 2.** A végére ugyebár szokás szerint az értékelés marad. Hát mit is lehetne mondani annak a játéknak a folytatásáról, amelyről a maga idején az volt a véleményünk, hogy minden idők legjobb játéka?! Maximum annyit, hogy a folytatása és a POWERMONGER után már csak a harmadik helyét tartja... (**Szegény PIRATES meg lecsúszott a dobogóról?! — CoVboy**) A sikeres játékok "2. rész"-komplexusa a **Bullfrog**ot nem fertőzte meg: nem egy silány utánzatot gyártottak az újabb bonus profit reményében, hanem egy olyan programot, ami egyszerűen minden tekintetben túlszárnyalja az eredetijét: a grafika sokkal csiszoltabb és változatosabb, minden varázslathoz külön digihangeffekt jár, a játékot pedig egész egyszerűen nem lehet abbahagyni. (Roppant idegesítő ám olyan játékokról leírást csinálni, ahol az ember sokkal inkább játszana, mint üres szavakat pötyögne róla!) PC-n külön EGA és VGA-változat készült. A végére stílszerűen egy isteni kinyilatkoztatás: a POPULOUS 2. egy olyan játék, amit még az eredeti áráért is bőven érdemes megvenni... (**Hát az azért egy kicsit túlzás lenne, de tényleg nem rossz — CoVboy**)

Ja, még valami: testületileg pusszantjuk Beát, aki felvette nekünk a játékot, elmondott egy csomó dolgot az induláshoz, leírt egy rakás pályakódot, és egyébként is ellát bennünket kávéval, amikor a hatótávolságába kerülünk.

Pár pályakód az első kétszázegynéhány pályáról:	22. MMUNAK	57. NETTAK	105. UXUBAC	149. ITIMAT	193. AAALAK
	23. SIGHAG	59. LYPIAB	111. UHIM	151. SILDAD	195. ACUH
	24. VEPEAB	60. INUNAD	109. UPMMAD	152. UEERAG	196. OMAAAD
	27. IMAT	63. THLOAC	114. ERNEAT	153. TIOW	197. AKEGAF
0. DOEGAC	28. DDISAC	64. DOCCAK	115. TTOWAB	154. UXMNAC	198. OOOOAT
2. LONEAG	29. WIUPAK	69. AKER	117. CCALAG	159. SOEGAG	199. AGNEAB
3. ACMEAD	32. LDOMAD	70. OOOMAC	121. NEEGAT	160. LDOO	203. EMACAD
5. AKSUAF	34. ABAL	71. AGMNAK	125. LLJI	163. HOJIAT	209. ETTU
6. OOAC	37. QWAAT	74. UMUGAD	127. THACAF	166. AFIIAG	215. SIMOAG
7. AGIIAC	39. WOOOAD	76. UBNE	129. AAUXAB	169. UXHEAF	221. WIPEAK
9. AMLYAG	40. ATNEAF	77. HEOOAC	131. ACFEAG	170. ALDOAT	226. ABUPAT
11. EMDOAD	43. UNQUAK	80. QUWIAB	134. OOAKAF	173. UPSIAG	232. ATINAF
12. UBTUAF	45. UPITAB	82. TUABAG	136. OPUMAB	174. FEUM	238. FEEMAD
14. UGSIAC	49. SUSOAC	83. NEIT	137. AMILLAD	179. TTAFAK	239. UHWIAF
17. ETLEAB	50. ERTUAK	88. VESUAD	140. UBNGAC	180. EGTIAG	240. PEQUAT
18. TUMOAD	51. TTADAT	89. TIADAG	143. LEUBAB	184. PIHOAT	241. SUABAC
20. NGAF	53. CCUXAD	94. GHDOAB	146. TUHO	187. LYSIAG	247. MNSUAT
21. ITTIAC	56. PIMOAC	99. HOLLAK	148. NGATAF	190. JIERAF	252. INFEAD

Geysha (Amiga, PC)

Szatmári Dávid Budapestről elmeséli, hogy a CoV 14-ben megjelent Geysha leírásban hol sikerült elrontanunk a dolgot. A fejlécben a PC-felirat egyébként nem "nyomdahuba", mert időközben megjelent egy angol nyelvű átirat VGA PC-kre is:

Amikor a Le Saule Blancban Kinével **kártyázunk, akkor a játék célja nem csak a lapjainak az ütése. Ha ugyanis megütöttük valamelyik kártyáját, akkor leszedhetünk egy ruhadarabot róla (vagy legalábbis megoldhatjuk), amit egyébként kéjes nyögésekkel kísér. Az első ütés után kábé a bal combjának tetején clickelve kikapcsolja a harisnyakötőjét, a második ütés után kábé a jobb combjánál clickelve pedig ledobja magáról. A következő ütésnél a mellénél megoldhatjuk a melltartóját, aztán újabb két ütés után teljesen kigombolja és leveszi. Ezután megfordul és már csak egy ütés van hátra, amire is lehúzza a bugyiját és mielőtt még csábtáncot lejtene, elmeséli, hogy...**

Ezután következik az a shoot'em up-rész, amit a Sexytelben lehet gyakorolni. Az igen jellemző alakú űrhajót egy labirintusban fogjuk irányítani, amelynek egy kijárata van. Az irányítás a numerikus billentyűzetről és a 'SPACE'-szel történik, a szabályokat mindenki begyakorolhatja a Sexytelben (a kék pontok pajzsot adnak, a szájak szintén, de ha fogak is vannak bennük, akkor csökkentik, stb.), a lényeg az, hogy meg kell találni a rózsaszín kijáratot és átjutni rajta a következő szintre. Mielőtt elindítanánk a játékot, használhatjuk a a napozó lánytól szerzett kártyát vagy a Tsuki tablettákat is: az előbbi minden szinten két kijáratot biztosít, az utóbbi pedig a maximumra tölti az életerőnket. Összesen három szinten kell a kijáratot megtalálnunk, aztán az utolsón keresztül megérkezünk Napadami kapuja elé.

Itt egy "ginoida" áll őrt. Az átjutáshoz össze kell raknunk egy üldögélő sárkány képét egy NYÁK-lapon, még mielőtt a háttérben álló ruhafogas megtelne ruhákkal. A kártyák mozgatása nagyon egyszerű: amelyikre ráclickelünk, az kerül az üres négyzetbe. A képnél nem csak az számít, hogy a sárkány képe kialakult-e, hanem az is, hogy az áramkörök pontosan illeszkedjenek egymáshoz! Egy kis gyakorlással valószínűleg mindenkinek menni fog, bár a rendelkezésre álló idő borzasztó kevés.

A nyolcadik pályán Napadami kapuja előtt állunk, s valahogy be kéne mennünk. Ha megnézzük, ennek a tövében is találunk egy hinoki fácskát, amelyen egy hím tücsök házőrzősködik. Kenjük be megint a kezünket Hinoki-olajjal (egyébként a tücsök feliármázza az egész környéket), aztán használjuk a nőstény tücskünket a fiú tücskön. Amíg a tücskök "elvannak" egymással, fordítsuk a figyelmünket a fotónkra (aki a játék elején a lányt fényképezte le, az most resetelheti a gépét és kezdheti újra). Ha a fotón a naptár van, akkor minden OK. (Akkor jó volt a tippünk! — CoVboy) **Nézzük meg a naptár tetején lévő betűt, aztán kapjuk fel a fácskát és tegyük arra a kőre, amilynek a jelét a fotón láttunk. A kapu kinyílik és az utolsó képen már magát Napadamit látjuk, amint egy pisztolyt fog ránk. Az utolsó poént nem akarom lelőni, de nem árt Napadami köldökére céloznunk...**

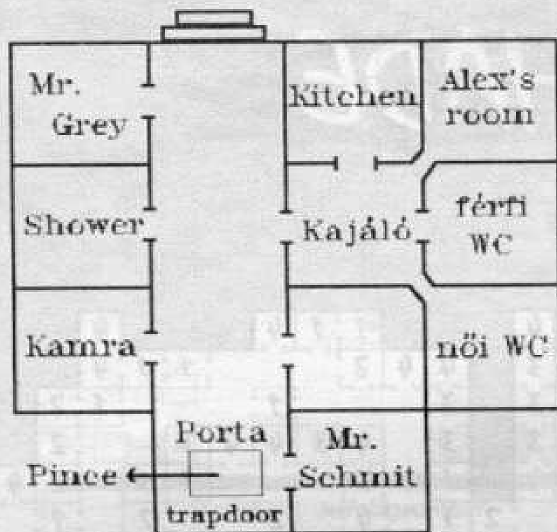
TÖKÖSMÁKOS

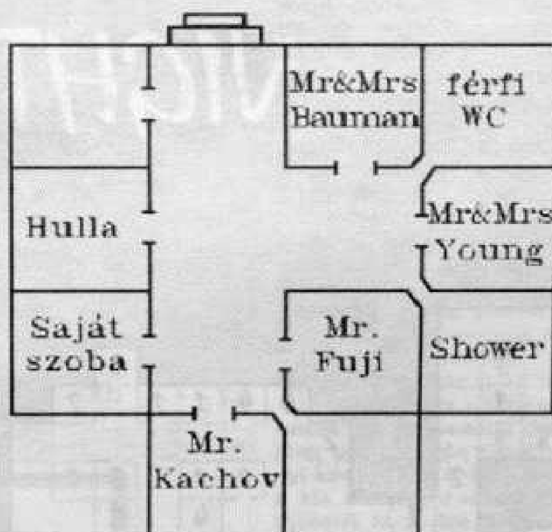
Crime Time (64, Amiga)

Hanula Zsolt, Vácon minden bizonnyal elég tűrhetően érzi magát holmi kalandjátékok körében, mert egy nagyszerű nyomozós kalandjáték megoldását küldte el nekünk. (Yikes! Hát az egy közveszélyes fickó! Nekem 20-25 oldalas leveleket írkál! — CoVboy) Az mondjuk egy kicsit túlzás volt, hogy a címbe beírtuk az Amigát is, mivel azon eddig még csak német nyelvű verziót láttunk. Persze ha valaki jól fordít angolról németre, annak azért jó lesz:

Hm, hát a nyugatnémet Starbyte szoftverész gyülekezet igen szerényen The Legendary Byteriders névre keresztelt programozói bagázsa érdekes dolgot kísérelt meg, amikor elhatározták, hogy megírják legújabb, CRIME TIME névre hallgató programozványukat. Nevezetesen azt, hogy megpróbálták megírni egy halálosan komoly, vérfagyasztóan izgalmas stb. stb. stb. nyomozós kalandjátékot (lásd: DEJA VU, KILLED UNTIL DEATH, BORROWED TIME) olyan stílusban, amely leginkább a Sierra on Line legszebb napjait idézi (nem kizárt, hogy a játék készítésében részt vett egy bizonyos Al Lowe nevű fickó is), és az igazat megvallva, tulajdonképpen egy egész jó kis játék kerekedett ki az egészből, amelynek egyetlen hibája az, hogy a tisztelt Játékos időnként annyira lefárad a játék elmés poénjaitól, hogy egyszerűen képtelen tovább a feladatra koncentrálni, és hirtelen kedve támad CoVboy-postát olvasni vagy a TV-ben a parlamenti közvetítés rejtelmeibe mélyedni (hm, hiba ez egyáltalán?). Ettől eltekintve elég kellemesen el lehet vele tölteni az időt... (Na, milyen volt? Ezt a "szűkszavú tőmondatot" csinálja utánam az 1,75!!) Kerettörténet: Egy ismeretlen hotelszobában ébredünk rettenetes másnapossággal. (Óh! Hát ez egy életszerű effektus! — CoVboy) Ezenkívül csak annyi a deficiency, hogy az éjjel a hotelben gyilkosság történt és minket gyanúsítanak az elkövetésével. Alibink persze nincs, mert semmire sem emlékszünk az éjszaka történtekből. A börtönt csak úgy kerülhetjük el, hogy kinyomozzuk, ki volt a valódi gyilkos... Ennek érdekében rögtön szedjük elő hátizsákunkból a magnónkat (EXAMINE v. OPEN BACKPACK), és máris kezdődhet az Quest... Az Ifjú Mormoták Kézikönyve szerint másnaposság LN (ellen) jó, ha lezuhanyzunk, ezért menjünk el az emeleti (fontos) zuhanyozóba, és engedjük meg a vizet (ACTIVATE SHOWER). Miután beálltunk a forró víz alá, és félig beszappanoztuk magunkat, hirtelen megdöbbentő felfedezést teszünk: ELFELEJTETTÜNK LEVETKŐZNI! De legalább találtunk egy cetlit (ez lesz majd a megoldás kulcsa). Na, a zuhanyozás mevolt, mehetünk kajálni. Hm, későn (vagy korán?) érkeztünk, a kajálda ugyanis tele van a Baumann házaspárral. Baumannék egyébként rendkívül kedves figurák: a fickó állandóan le akar lőni minket (úgy látszik, nem Republic rajongó az öreg), a nőnek meg az a rögeszméje, hogy meg akarjuk őt erőszakolni, és különben is pszichopata tömeggyilkosok vagyunk... A lényeg viszont most az, hogy nem kaptunk kaját, ezért bemegyünk a konyhába reklamálni. A konyhában találkozhatunk Alex-szel, aki ugyancsak súlyos eset (horror-mániás), de ez nem akadályozhat meg abban, hogy ne vegyünk tőle némi piát (SHOW GREENBACK ALEX). Még vissza is ad a 10 dolcsinkból. Rendes fiú, de sajnos muszáj lesz lopnunk tőle. Ezt a következő módon tesszük: becsukjuk a konyhaajtót (CLOSE KITCEN DOOR), hogy ne lásson, és a zenegépből némi RUN.C.ICE Saloon RAP Band-muzakot csalunk elő (USE COINS ON JUKEBOK), hogy ne halljon minket, amikor beosonunk a szobájába. Ott magunkhoz vesszük a biztonsági kulcsot (TAKE SECURITY KEY). Ha megvan a kulcs, menjünk el a kamrához, amit így már ki tudunk nyitni. A kamrában egy zseblámpa és egy szerszámkészlet várja, hogy 'Szolgáld ki magad, Master Bruce' szöveg kíséretében a gyűjteményünkbe kerüljön. (Egyébként ki lehet az a Master Bruce?!) A szerszámkészletet mindjárt felhasználhatjuk arra, hogy a hirtelen ránktörő vízvezetékszerelői ihletet a földszinti (fontos!) zuhanyozón éljük ki (USE TOOLKIT SHOWER). Miután elmondtuk a portásnak, hogy valami vadállat elrontotta a zuhanyt, ő elrohan, és mi egyedül maradunk a portán. Nézzünk egy kicsit jobban körül! (EXAMINE POSTER). A játék szerzőit ábrázolja. Elég önkritikus a szövegük magukról... (EXAMINE CARPET) Hoppá! Egy csapóajtó! Ki is nyithatjuk, de lemenni (egyelőre) nem tudunk (EXAMINE GUESTBOOK). A vendégkönyv tanúsága szerint a következők laknak a hotelben: Mi (fő a szerénység, ezért kezdem a sort magunkkal); barátunk, Roger; Mr. és Mrs. Baumann (turisták); Mr. Fuji (üzletember); Mr. Grey (turista); Mr. és Mrs. Young (nászutasok); Mr. Krachov (sakkozó); John Carlise (ő a hulla), valamint Alex, a szakács és Mr. Schmidt, a portás. Most menjünk vissza szépen a zuhanyozóba. Hoppá-hoppá!!! (már megint Republic) Mr. Portás itt felejtett egy GENERAL KEY-t! Most járjuk végig a hotelt, és minden zárt ajtón próbáljuk ki a kulcsunkat. Ahova be tudtunk így menni, ott nézzük végig az ágyat, az éjjeliszekrényt, a telefont, a TV-t, és minden mozdíthatót vegyünk magunkhoz, úgymint: walkman, olló (SCISSORS), töltény (AMMUNITION), könyvek (BOOKS), lepedő (SHEETS). Ja, mindenhol kapcsoljuk be a TV-t (ACTIVATE TELEVISION), mert ilyenkor a program akkora marhaságokat hord össze, hogy vétek lenne kihagyni. Hát, igen itt az a pont, ahol komolyan el lehetett akadni a játékban, de persze csak annak aki nem ismeri a MIKVT.-t (ejtsd: Murphy idióta kalandjátékokra vonatkozó törvénye), amely kb. így szól: "Ha véglegesen elakadtál egy adventureban, csináld a lehető legnagyobb marhaságot, ami eszedbe jut — tuti, hogy sikerre fog vezetni!" Jelen esetben a lehető legnagyobb marhaságnak az tűnik, hogy belopózunk a nászutasok szobájába (GENERAL KEY-jel), kazettát teszünk a magnónkba (USE CASSETTE ON RECORDER), record-ra állítjuk, és betesszük Young-ék ágya alá! (USE RECORDER ON BED). A program — immár nem először a játék során — megjegyzi, hogy perverz disznók vagyunk, de ez nem akadályoz meg abban, hogy mindezt betetézve bekukkantsunk a zuhanyzóba... Whoa! Éppen Gwen Young zuhanyzik, akinek a nevét most a program hirtelen "Sweet, sweet Gwendolyne"-ra magyarosította. Gwen-t megpróbálhatjuk USE-olni, ACTIVATE-olni, beállni mellé a zuhany alá stb., de semmi sem hoz sikert, szóval ide csak a picture kedvéért jöttünk (Message to CoVboy: Ha a leírás bekerül az újságba, és kitalálja valaki, hogy kép is kellene mellé, mindenképpen ezt a graphic-ot tedd be! Persze úgy, hogy a szövegablak eltakarja a "fő látnivalót", hehe...) (Message received. Szó sem lehet róla! Ha legközelebb valaki zuhanyzó hölgyeket talál a hotelszobájában, akkor ott megint csak a szövegablakot fogja bámulni és midőn a tisztálkodó XX-kromoszóma hiányolni fogja az "activate"-ást, majd azt mondja, hogy a CoV-ban olvasta, hogy ez az eljárás követendő. No picture! — CoVboy) Na, most már ránkfér egy kis kikapcsolódás, úgyhogy menjünk el Mr. Krachov-hoz. Mr Krachov tipikus sakkozó alkat: kétméteres izompacsirta, olyan vállakkal, mint az Amazonas Ucagalirantibo-alsónál (gyk: széles). Természetesen nem tudja, hogy sakkban jobbak vagynk, mint a három Polgár-lány együttvéve, ezért gyanútlanul belemegy abba, hogy kihívjuk egy partira (SHOW CHESSBOARD MR KRACHOV). Az eredmény nem lehet kétséges: úgy megverjük szegény ürgét, mint ahogy ... (Censored... — CoVboy) Krachov barátunk nagy hirtelenséggel elszalad, hogy Újvári István: Sakk és matematika c. művében keressen magyarázatot a vereség okára. (ő a volt matektanárom, és ezért a reklámért minimum egy érettségi ötöst várok tőle.) Krachov bácsi távollétében felvehetjük az itt porosodó CoV-ot (CHESSMAGAZIN-nak van álcázva) és ha alkalomadtán megint erre járunk, megmutathatjuk az időközben visszatért "sakkmester"-nek, aki eme sokkoló élmény hatására töredelmesen bevallja, hogy azért adta ki magát sakozónak, hogy az emberek tiszteljék, és nem akart semmi rosszat, blablabla... (Az ipsét rögtön le is húzhatjuk a gyanúsítottak listájáról, ugyanis a KISZ szerint sohasem a leggyanúsabb szereplő a gyilkos. A KISZ-nél a Krimik Íratlan Szabályára gondoltam.) Ha most Youngék szobája felé vesszük az irányt, nagy meglepetés ér: a folyosón ott díszeleg a magnónk (rajta egy cetli: "Jó szórakozást: Terry & Gwen") (Hihihi, ez tényleg jó poén — CoVboy) Szóval észrevették. De ha walkman-ünkön viszahallgatjuk a kazettát, kiderül, hogy csak utána (CoVboy, ha most megkérdezed, hogy "Mi után? — CoVboy" (Mi után? — CoVboy), csúnyákat fogok mondani rád!) Most menjünk le a földszintre és szereljük meg a lenti zuhanyozót is. Újra egyedül maradunk a portán. Háhá, most betörünk Mr. Schmidthez (megint GENERAL KEY-jel). EXAMINE-oljunk végig mindent és vegyük fel az órát (WRISTWATCH) és a kombinációt (COMBINATION). Ha most lemennénk a csapóajtón, a visszaúton elkapna Mr. Portás, jönnének a fuck about (ejtsd: fakabát)-ok, lecsuknának és GAME OVER. Ez ellen elővigyázatossági intézkedéseket kell tennünk, úgymint kötelet gyártunk a lepedőből (USE SCISSORS ON SHEETS), bekapcsoljuk a zseblámpát (ACTIVATE FLASHLIGHT), összerakjuk a walkmant (USE CASSETTE ON WALKMAN; USE HEADPHONE ON WALKMAN; ACTIVATE WALKMAN). Hívjuk fel az egyik üres szobát (ACTIVATE PHONE). Miután a szoba nem válaszol, a portás fogja felvenni, miközben a porta felé tart.

Most szépen rárakjuk a kagylóra a walkman fülhallgatóját (USE WALKMAN ON PHONE). Úgy látszik nem mi vagyunk az egyetlen perverz disznó a hotelban: Mr. Schmidt először végighallgatja a kazettát, és csak utána jön vissza a portára. Ezzel nyertünk egy csomó időt, lemehetünk a csapóajtón (OPEN TRAPDOOR; USE ROPE ON TRAPDOOR). A pincében először megtudjuk, hogy itt egy vámpír szokott kísérteni. Majd... "Hirtelen valami hozzáér a lábadhoz! Mi volt az? Egy patkány? Egy madár? Egy repülőgép? A VÁMPÍR? Á, nem, csak a nadrágod szára." Vágjuk el az antenna zsinórt, másszunk vissza, és csukjuk le a csapóajtót (CLOSE TRAPDOOR). Eme nagyszabású hadművelettel azt értük el, hogy be tudunk menni Mr. Fujihoz (ő eddig TV-t nézett, de mivel antennazsinór over, üres a szoba). Menjünk be (GENERAL KEY). Bent felvehetünk egy számológépet, egy "Lehallgató szerkezetek, úgy is mint poloskák készítésének módozatairól" c. users guide-ot, valamint egy HUSTLER-t (Hogy ez mi lehet azt talán Byteridersék se tudják). A kombinációval kinyitjuk az utolsó szobát, ahol még nem jártunk. Itt van a hulla, a gyilkos fegyver (ha felvettük, meg is tölthetjük: USE AMMUNITION ON GUN), a hullánál (EXAMINE DEAD BODY) egy univerzális öngyújtó (UV lámpa van beleépítve), ezzel megfejthetjük, mi van a papírcetlire írva (USE LIGHTER ON PIECE OF PAPER). Egy képlet (FORMULE) van rajta, de sajnos teljesen érthetetlen számunkra. Most menjünk el a nászutasok szobájába és szereljük meg a telefont (USE TOOLKIT ON PHONE) Ezután... aki innen nem tudja végigcsinálni egyedül, az megérdemli, hogy tudja meg, ki a gyilkos! Kissé meglepő befejezés, de szerintem hülyeség lenne lelőni a poént a játék végéről. Aki eddig a leírással játszott, most kb. 250 pontnál tart és már csak a gyilkos leleplezése van hátra. Hogy ki a gyilkos? Hehe, hát ez az előbb említett poén. Na, most már tényleg nem húzom tovább (pedig a magnóból a Republic biztat: "Húzd barom, húzd...) (Húzzá' má'! — CoVboy), hát akkor jöhetnek a térképek:





Tanks (64)

Úgy látszik, a stratégiai játékokat nem csak mifelénk kedvelik, mert **Párkányi Gergő**, Pécsről, egy vérbeli "stratégia" (kuc-kuc...) leírását küldte el nekünk közlésre:

A Double Density **cég stratégiai-logikai játék specialista. Ezt bizonyítja új programuk, a TANKS is. Bejelentkezéskor egy menüsort láthatunk.**

MASTER 1 VERSUS COMPUTER: Játék port 2-ről. Bal oldali térfél.

MASTER 2 VERSUS COMPUTER: Játék port 1-ről. Jobb oldali térfél.

START TWO PLAYER GAME: 2 játékos egymás ellen.

START DEMO: baj, mi?

INIT MASTER 1: Nevünk begépelése után megvehetjük azt a tankot, amelyre futja a pénzünkből (kezdetben 50 credits). Ha ez megvolt, továbblépünk az EQUIP TANK menübe és felszerelhetjük a tankunkat még jobban, ha az nem volna elég, ami kezdetben rajta van. Persze itt is minden pénzbe kerül, még a felszerelés eltávolítása is.

LOAD MASTER 1: Kimentett állás töltése.

SAVE MASTER 1: Játékmentés.

CHANGE TANK 1: Tank kiválasztása. A választék és az árak:

Arit: 30
Roug: 50
Viper: 70
Knight: 90
Warrior: 110
Turtle: 130
Berserk: 150
Tiger: 170
Eagle: 200
Dragon: 250

Ezek után jön a felszerelés.

EQUIP TANK 1: Íme az arzenál:

Missile: rakéta/célkövető/erősség
Grenade: gránát erősség
Mine: akna erősség
Shot range: lőtávolság
Shot speed: tüzelési sebesség
Reload speed: újratöltési sebesség
Shot power: lövés ereje
Engine strength: a motor ereje
Armour class: fegyverzet osztálya
Shield type: pajzs típusa, erőssége
Batteries: akkumulátorok
Amphibian: kétéltűség
Missile ammo: rakéta (db)
Grenade ammo: gránát (db)
Mine ammo: akna (db)
Credits: a vagyonunk
Exit: kilépés

Mindegyik tanknak megvan az alapfelszerelése. Természetesen a drágábbnak mindig több van. Korlátozott mértékben ugyan, de növelhetjük felszerelésünk mennyiségét. A tárgyak leszedéséért is fizetnünk kell! Ha végeztünk az előkészületekkel, mehetünk harcolni. A pályák:

Ridiculous: 10 cr.
Very easy: 12 cr.
Easy: 15 cr.
Moderate: 17 cr.
Hard: 20 cr.
Very hard: 24 cr.
Extreme: 26 cr.
Deadly: 28 cr.

A legnehezebb pálya sikeres teljesítésekor kapjuk a legtöbb pénzt. Ha már nagyon erős tankkal rendelkezünk, a könnyebb pályákon már nem is harcolhatunk. Az ilyen hosszan előkészített akciójáték célja egy felülnézetből látható harctéren, különféle fegyverekkel elpusztítani az ellenséges tankot. A gyenge tankok csak a Normal fegyverrel rendelkeznek, az erősebbeknek azonban lehet aknájuk, gránátjuk, rakétájuk is. Ezek közt a 'tűz' gomb folyamatos nyomvatartása közben szelektálhatunk. Ezekből az extra-fegyverekből csak véges készleteink vannak. A Missile célkövető, az elhelyezett Mine időzített, a Grenade-et pedig célkeresztet mozgatva tudjuk az ellenfélre lőni. A képernyő alján láthatóak a tankokra vonatkozó egyes adatok. Ha tankunk megrongálódott, és a CHANGE TANK opcióban el akarjuk adni, már kevesebbet fog érni, mint amennyiért megvettük! Ha új tankot akarunk, célszerű az előzőről lepakolni a felszerelést, mert az is ér valamicske pénzt.

Ennyi lenne a Tanks. A Double Density megint jó munkát végzett, csúcs zene, élvezhető játék, a témához jól illő grafika. Érdemes kipróbálni.

Nightshade/Knight Lore (64)

Most egy páros a jófajta izometrikus 3D kalandjátékok nagymesterétől, a **Mastertronictól**. Hogy a NIGHTSHADE-et ki küldhette, azt titokban tartjuk, mert amíg a térképet félreraktuk rajzolásra, addig a boríték ismeretlen helyre távozott. (**Háhá! Nem csak én szoktam elveszteni a leveleket! — CoVboy**) A játékban kilenc ellenség van:

1. feltartott kezű
2. tűz
3. villogó kő
4. gomolyag
5. lapos, nagy fejű
6. malac
7. forgó gomba
8. hosszú, vékony
9. nagy fogú, tüskés

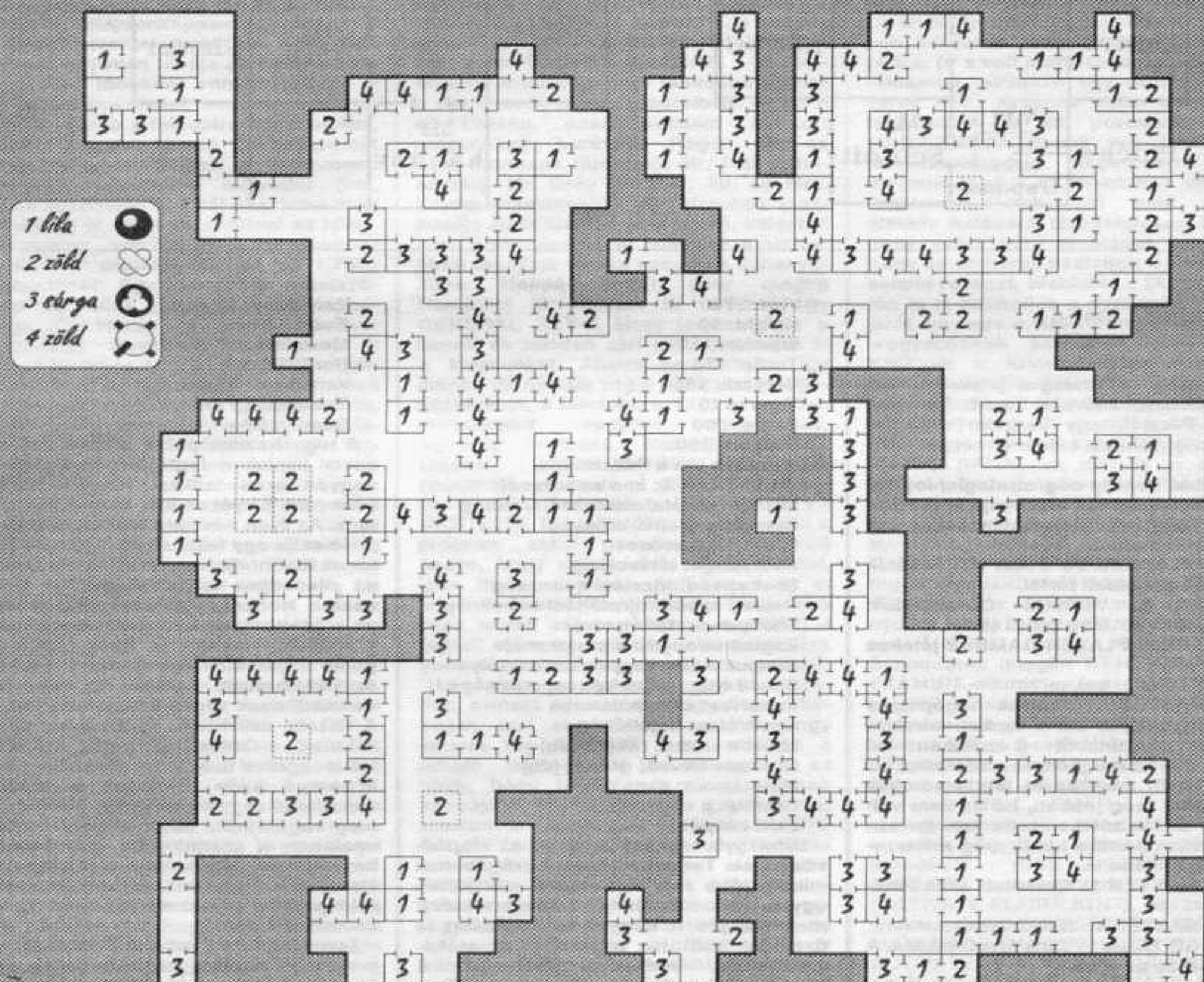
A térképen a fegyverek lettek számokkal jelölve. A 2-3-4-7-8 ellen mindegyik használható, a többit csak egy speciálissal lehet kinyírni, nevezetesen:

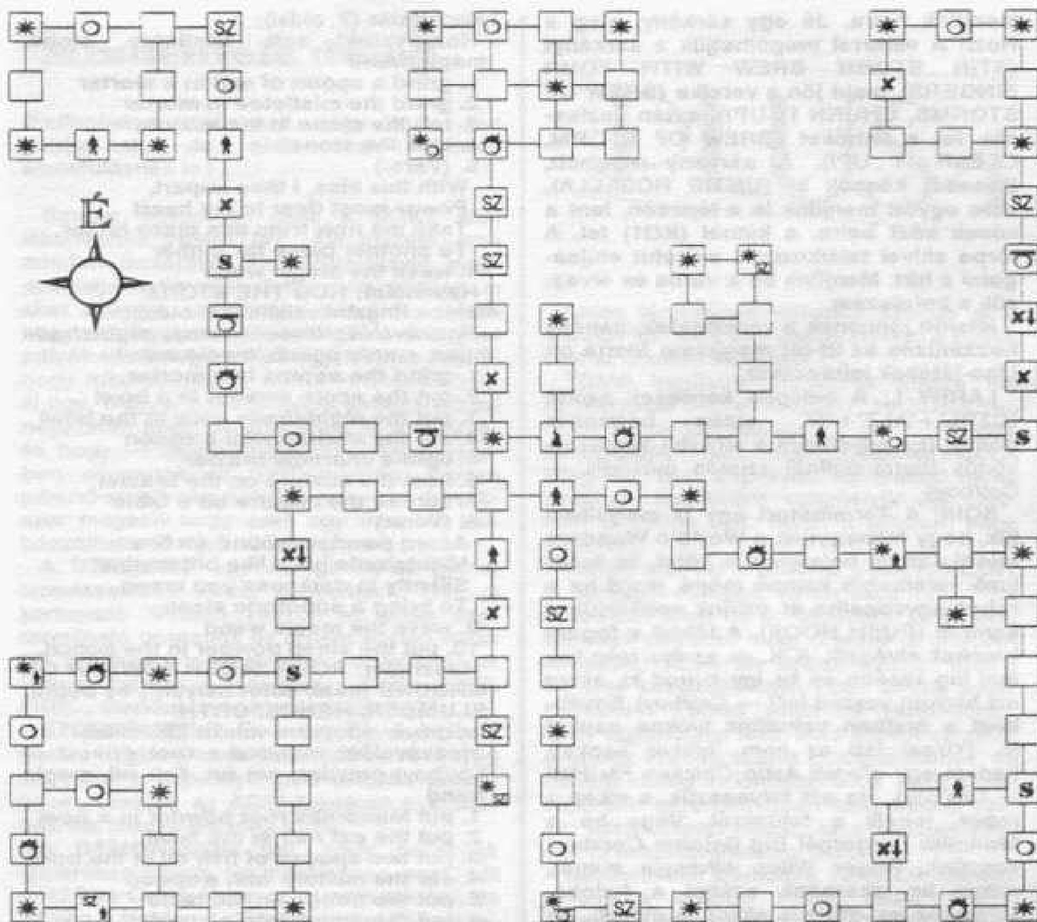
— az 1-est a lilával (1)
— a 6-ost a zölddel (2)
— a 9-est a sárgával (3)
— az 5-öst a másik zölddel (4)

A fő ellenségek/ellenszerek: csontváz/kalapács; kaszás/kereszt; boszorkány/homokóra; szellem/biblia.

A KNIGHT LORE szerzőjét illetően lényegesen többet tudunk: ő is a névtelenség homályába burkolózik (aláírása: "Ez egy anonim levél"), viszont a térkép elkészítésében sokat segített neki a húga, aki Zsuzsa névre hallgat. A térkép mellett a jelmagyarázatban minden benne van — esetleg még annyit lehet hozzátenni a dologhoz, hogy a játék célja a stuffok begyűjtése, aztán az üst felett fortyogó micsoda által kért sorrendben be kell pakolni őket az üstbe.

Ja, egyébként mindkét játék Spectrum-konverzió, tehát a térképek nyilvánvalóan arra is jók.





Jelmagyarázat

S	Start-helyszínek	x↓	Nehezített átjutás az adott irányban
♝	Varázsló és az üstje	♁	Tűzgolyó
♗	Őr	✱	Tárgy vagy bonus élet
○	Pattogó golyó	x	Nehezített átjutás
⏁	Transzporter golyó	SZ	

King's Quest III. (PC)

Fehér Szabolcs, budapesti olvasónk, valószínűleg ugyanakkora PC-játékőrült lehet, mint mi, mert már egy rakás jobbnál-jobb közölnivalót küldött nekünk. Ezekből most itt következik a KQ3, ami a maga idején borzasztóan idegesített bennünket, mert ezt aztán tényleg nem lehetett a kézikönyv nélkül játszani. Abban voltak ugyanis a varázslatok és a varázsszavak, amelyek nélkül a játék usque játszhatatlannak bizonyult. A leírás végén természetesen ezek is fel lesznek sorolva:

A kerettörténet kb. a következő: A gonosz Manannan varázsló fogságba ejti és rabszolgaként dolgoztatja Gwydiont (ő a főhős), akit ez természetesen nem nagyon mulattat és mindenáron meg akar szökni. (Aki az előzményeket ennél behatóbban is akarja tanulmányozni, nézze meg az introt!)

A program elején Manannan (továbbiakban csak M.) kastélyában vagyunk. A játék lényege az, hogy összeszedjük az összes tárgyat a varázskotyvalékainkhoz, amellyel macskává varázsoljuk M.-t, értjük az állatokat, teleportálhatunk, stb. Azok a tárgyak, mely a varázsszerekbe kellenek *-gal vannak az inventoryban jelölve. (Kezdődnek: 'TAB'-bal hívható elő). Ha M.-mel találkozunk, s van nálunk ilyen tárgy, akkor nekünk lőttek. Ezért ha valamilyen varázsszer van nálunk, akkor menjünk fel a szobánkba (első emelet, jobbra) és tegyük be őket az ágy alá (PUT <akármi> UNDER BED). Majd ha kellenek egy varázslathoz, akkor elvisszük őket.

Kezdésnél az előtérben (?) vagyunk. Ha M. elszivárgott, menjünk be a ebédlőbe, és vegyük magunkhoz a poharat (TAKE CUP), majd húzzunk be a konyhába, vegyük fel a kaját az asztalról (TAKE FOOD), emeljük el a kanalat és a kést a falról (TAKE SPOON, TAKE KNIFE), majd vegyük le polcról a kék tálat (TAKE BOWL). Kis idő múlva M. bejelenti, hogy elutazik (később is fog utazni, meg van amikor aludni megy). Kezdhetjük a garázdálkodást! Menjünk föl a házi obszervatóriumba (legfelül) és vegyük fel a földön lévő légyszárnyat (TAKE WINGS). Lefelé ugorjunk be M. hálószobájába és először nyissuk ki az asztalkát (OPEN DRAWER). Gwydion automatikusan elveszi a tükröt. Nyissuk ki a másik fiókos szekrényt is (OPEN DRAWER). Valamilyen eszenciát találunk Utoljára nyissuk ki a szekrényt is (OPEN CLOSET). Semmi. Na, azért kutassuk át (SEARCH CLOSET). Birtokunkba került egy varázstérkép, amellyel azokra a helyekre teleportálhatunk, ahol már jártunk. (Csak ott szúrtak ki velünk Roberta Williamsék, hogy a házba nem lehet, tehát majd mászni kell...) Keressük meg a macskát, emeljük fel (TAKE CAT), majd vegyünk szőrmintát tőle (TAKE FUR). Menjünk ki a kertbe, be a csirkékhez, és kopasszuk meg az egyiket egy toll erejéig (OPEN GATE, TAKE CHICKEN, TAKE FEATHER). Menjünk le a hegyen (előbb állítsuk FAST-ra, vagy NORMAL-ra a SPEED-et! 'F10') Lent várjunk addig, amíg elrepül a sas és vegyük fel az általa elejtett tollat (TAKE FEATHER). Itt gyakran gubanc van, mert elsőre nem jön a sas. Innen kicsit tagoltabban:

Menjünk ahhoz a fához, amely alatt makkok helyezkednek el (TAKE ACORN), majd nyúljunk be a lyukba (REACH HOLE). Hoppá! Egy létra! Ha felmásztunk a létrán, mielőtt bemennénk nézzünk be a kunyhóba (LOOK IN SHACK): Ha az a válasz, hogy mozgás van bent, ne menjünk be. Bent vegyük fel a pénzeszacskót (TAKE PURSE), és gyorsan húzzunk el, mert a bandita felébredhet.

Menjünk a sivatagba, majd forduljunk háttal a sivatagnak. Ha megjelenik Medúza, aki a pillantásával azonnal kővé változtat minden embert, használjuk a tükröt (USE MIRROR), mire magát fogja kővé változtatni. Ezután induljunk felfelé, gyűjtsük be a kaktuszt a kő mellől (TAKE CACTUS), továbbá vegyük fel a kígyóbőrt is (TAKE SKIN).

Menjünk a kis házhoz (a három medve háza). Ha nincsenek otthon, akkor menjünk be. Először fújjuk meg a kistányérnyi kását (TAKE PORRIDGE). Ha ráülünk a kis székre, összetörik (Jó, mi?). Fent nyissuk ki a fiókot (PEN DRAWER), és vegyük el a gyűszűt (TAKE THIMBLE). Ha lefekszünk aludni, nemsokára jön medve papa, s kivág minket. Nem baj, már úgysem kell fentről semmi. Kint a veteményesben még szedjünk egy kis harmatot (TAKE DEW).

A három medve házától jobbra levő fáról szedjük le a fagyöngyöt (TAKE MISTLETOE). Menjünk be a Store-ba (egy képernyővel feljebb). A kutyát is vámoljuk meg egy kis szőrrel (TAKE DOG FUR), Majd vegyük meg a következőket: LARD, FISH OIL, SALT, POUCH.

Ússzunk be az óceánba és take-eljünk egy kis watert (TAKE OCEAN WATER), majd a folyóparton pedig szerezzünk sarat (TAKE MUD).

Ha minden megvan, menjünk vissza a házunkba, s a *-gal jelzett cuccokat tegyük be az ágy alá. (Lehetőleg azelőtt érjünk vissza, mielőtt M. megjön (kb. 25 körül). Amíg barátunk újra elmegy addig dolgozzunk a ház körül (etessük a csirkéket, ürítsük M. bilijét (ha-ha!!!), takarítsunk a konyhában stb.), különben M. megbüntet (Azért érdemes kipróbálni, tök jók vannak, és utána ráadásul folytatódik a játék!) (Igen, ha jól emlékszem én a takarítás elmulasztása miatt a továbbiakban csigaként siettem le-föl a rólam elnevezett lépcsőkön... — CoVboy) **Ha már elutazott, menjünk föl a hálójába, s vegyük fel a szekrény tetejéről a kis kulcsot (LOOK TOP OF CLOSET). Irány a dolgozószoba! Menjünk a kis széfhez, nyissuk ki (UNLOCK CABINET), és máris egy klassz varázspálca birtokosai lettünk. Ha a jobb oldali polcnál bepötyögjük azt, hogy PULL BOOK, majd PUSH LEVER lejuthatunk a laborba. A lépcsőn ülő macska veszélyes, mert lelök a lépcsőn.**

Lent a polcról vegyük le az alábbiakat: FISH BONE, NIGHTSHADE JUICE, MANDRAKE, SAFFRON, SPITTLE, TOADSTOOL.

Ha megvannak, készítsük el az összes port, illetve löttyöt a TELEPORTZATION AT RANDOM kivételével (a recepteket ld. később), mert ehhez még kell egy kő. Ha elkészültünk, a térképpel teleportáljunk a barlang elé. Eddig nem tudtunk bemenni, mert a pók megevett. Változzunk sassá (PUT EAGLE FEATHER IN ESSENCE) és szálljunk oda. Ha a pók meghalt, elfogy a hatás, leszállunk. (A léggyé változás se rossz, és a póknak is rendkívül ízlenénk...) Menjünk be, ahol megtudjuk, hogy Rosella húgocskánk (KQ4) a gonosz sárkány fogságába esett. Kapunk egy követ is, ami a teleportálós szerhez kell. Menjünk vissza a laborba és készítsük el azt is. Ha megvan, pakoljuk vissza a varázspálcát a helyére, és a varázscuccokat dugjuk el, de előtte mérgezzük meg a kását (PUT CAT COOKIE IN PORRIDGE) (Itt járják meg azok a falánkok, akik megették). Ha megjön M., éhes lesz. Menjünk le az ebédlőbe, és adjuk oda a kását (GIVE PORRIDGE TO M.). (A többi étel azért kellett, mert ha sokáig húzzuk, máskor is éhes lesz.) Macskává változott! (Lehet rúgdosni (KICK CAT), stb., de inkább távozzunk (varázscuccok!). Irány a kocsma (na nem azért!) Beszéljünk a kalózokhoz, hogy megtudjuk, elvisznek-e magukkal (TALK PIRATES), majd adjunk pénzt nekik (GIVE PURSE). Rögtön bele is egyeznek a boltba. Irány a hajó (stég)! Beszállás után kiderül, hogy ezek kalózok, és mindenünket elveszik, minket pedig a hajófenékbe zárnak. Lent hallgassuk meg a patkányok beszédét, hogy hol a kincs, majd kapjuk fel a kis ládát (TAKE BOX). Tegyük a létra alatti nagy láda bal oldalára, s ugráljunk fel a létrára (JUMP BOX*2, JUMP LADDER). Egy szinttel följebb menjünk jobbra, s vegyük fel az ásót (TAKE SHOVEL). (Vigyázzunk, hogy közben el ne kapjanak a kalózok!). Majd fent a kapitány kajütjében nyissuk ki a ládát (OPEN CHEST). Megvan minden cuccunk! Ha valaki lekiabál, hogy "LAND,HO", akkor menjünk le a hajófenékbe, a láda mögé önsük ki az altatóport, majd altassuk el a kalózokat (SLUMBER, HENCEFORTH!). Essünk le a fedélzetről (lehetőleg a tengerbe, s ne a hajófenékbe), majd ússzunk jobbra (cselezzük ki a cápát). A pálmafától 5 lépést menjünk jobbra, majd ássunk (DIG). (Ha nincs semmi, menjünk kicsit arrébb). A láda tele van pénzzel. Induljunk fölfelé, majd másszunk fel a lapos sziklán a felső ösvényre (Gwydion automatikusan mászik). Fent menjünk el a patakig, s másszunk rajta fel.

Itt változzunk léggyé, mert különben a yeti elkap (PUT FLY WINGS IN ESSENCE). Szálljunk el jobbra, majd a szélén változzunk vissza emberré (FLY, BEGONE! MYSELF, RETURN!). Menjünk lefelé. Lent a falon mászkálva kell a képernyő jobb alsó sarkába eljutni. (Előbb a bal felsőbe, innen kijövünk jobbra fent, majd a falon lemászunk a középen-alul lévőig, ott be, majd balra lent ki, majd a középsőbe be, majd jobbra lent ki — végül a kényszerzubbonyba be). Ha átértünk, menjünk az úton a "lécsóházig", ahol menjünk fel az összes lépcsőn. Fent jöjjünk ki egy (!) képernyőnyit, s váljunk láthatatlanná (RUB OINTMENT ON YOUR BODY). Így menjünk balra. Jé egy sárkány, meg a Rozi! A viharral megölhetjük a sárkányt (STIR STORM BREW WITH YOUR FINGERS), majd jön a versike (BREW OF STORMS, CHURN IT UP!), aztán oszlassuk fel a felhőket (BREW OF STORM, CLEAR IT UP!). A sárkány meghótt, Rosellát kössük ki (UNTIE ROSELLA). Vele együtt menjünk le a lépcsőn, lent a kövek közt balra, a kútnál (KQ1) fel. A törpe akivel találkozunk, előrefut elújságolni a hírt. Menjünk be a várba és élvezzük a befejezést.

Mielőtt jönnének a varázslatok, néhány hozzáfűzés az itt-ott megjelent Sierra on Line-játékok leírásaihoz.

LARRY I.: A belépés kérdések nélkül 'CTRL'+'ALT'+'X', aztán bármelyik gomb. (Ez egyébként a legtöbb kérdezősködős Sierra-stuffnál szintén működik — CoVboy)

SQIII: A Terminátort úgy is megölhetjük, hogy felmegyünk a World'o Wonders feletti szörny belsejébe a lifttel, és beállunk valamelyik kampó mögé, majd ha a robot egyvonalba ér velünk nekilökjük a kampót (PUSH HOOK). A többit a fogaskerekek elvégzik. (OK, de az öve még kelleni fog később és ha így nyírod ki, akkor azt hogyan veszed fel? — CoVboy) Egyébként a boltban vehetünk tyúkos sapkát is. (Yikes! Hát az nem "tyúkos sapka", hanem egy eredeti Astro Chicken Fly Hat! — CoVboy). Ha azt felvesszük, s elkap a robot, leesik a fejünkről. Vagy ha a Monolith Burgernél Big Belcher Combo-t veszünk, Roger Wilco elhányja magát, mikor be akarnánk szállni a hajóba. (Ugyanez az effektus akkor is előáll, ha mindent felzabálsz. Az SQ3-mal kapcsolatban az lenne az érdekes kérdés, hogy az utolsó 10 pontot ugyan hogyan lehet megszerezni?! — CoVboy) Akkor KQ3-receptek (célszerűbb volt az eredeti formulákat leírni, mint magyarul is leírni meg magyarázgatni, hogy mi mit jelent. Egyébként tök egyszerű: hozzávalók a bödönbe, varázsige, varázspálca — és már kész is):

Megérteni az élőlények beszédét (2. oldal)
Hozzávalók: chicken feather, dog fur, reptile skin, fish bone, dew, magic wand
Elkészítés:
1. put the small feather in a bowl
2. put dog fur in the bowl
3. put the reptile skin in the bowl
4. add a spoonful of powdered fish bone
5. put a thimbleful of dew in the bowl
6. mix with hands
7. separate mixture into two pieces
8. put dough pieces into your ears
9. (Be kell írni ezt a verset:)
Feather of fowl and bone of fish
Molded together in this dish
Give me wisdom to understand
Creatures of air, sea and land
10. wave the magic wand

Sassá/léggyé változni repüléshez (4. oldal):
Hozzávalók: eagle feather, fly wings, saffron, rose petal essence, magic wand
1. put a pinch of saffron in essence
2. (Vers:)
Oh winged spirits, set me free
Of earthly bindings, just like thee
In this essence, behold the might
To grant the precious gift of flight
3. wave the magic wand
Használat:
DIP THE EAGLE FEATHER IN THE ESSENCE (sassá változni); vissza "normálba": EAGLE BEGONE, MYSELF RETURN!
DIP THE FLY WINGS IN THE ESSENCE (léggyé változni); vissza: FLY BEGONE, MYSELF RETURN!

Teleportálás (7. oldal):
Hozzávalók: salt, mistletoe, stone, magic wand
1. grind a spoon of salt in a mortar
2. grind the mistletoe in mortar
3. rub the stone in the mixture
4. kiss the stone
5. (Vers:)
With this kiss, I thee impart,
Power most dear to my heart
Take me now from this place hither,
To another place far thither
6. wave the magic wand
Használat: RUG THE STONE

Álomba ringatni valakit (14. oldal):
Hozzávalók: three acorns, nightshade juice, empty pouch, magic wand
1. grind the acorns in a mortar
2. put the acorn powder in a bowl
3. put the nightshade juice in the bowl
4. stir the mixture with a spoon
5. light a charcoal brazier
6. heat the mixture on the brazier
7. spread the mixture on a table
8. (Vers:)
Acorn powder ground so fine
Nightshade juice like bitter wine
Silently in darkness you creep
To bring a sopoforic sleep
9. wave the magic wand
10. put the sleep powder in the pouch
Használat: POUR SLEEP POWDER ON GROUND (csak sötét helyen!) és beírni: SLUMBER, HENCEFORTH!

Macskává változtatni valakit (25. oldal):
Hozzávalók: mandrake root (Yikes! — CoVboy) powder, cat fur, fish oil, magic wand
1. put mandrake root powder in a bowl
2. put the cat hair in the bowl
3. put two spoosn of fish oil in the bowl
4. stir the mixture with a spoon
5. put the dough on the table
6. put the dough into a cookie
7. (vers:)
Mandrake root and hair of cat
Mix oil of fish and give a pat
A feline from the one, who eats
This appetizing magic treat
8. wave the magic wand

Vihar támasztása (84. oldal)
Hozzávalók: ocean water, mud, toadstool powder, magic wand, empty jar
1. put a cup of ocean water in a bowl
2. light brazier
3. heat the bowl on the brazier
4. put a spoon of mud in the bowl
5. add a pinch of toadstool powder
6. blow into the hot brew
7. (vers:)
Elements from the earth and sea,
Combine to set the heavens free
When I stir this magic brew
Great god Thor, I call on you
8. wave the magic wand
9. pour the storm brew into the jar
Használat: vihart okozni: STIR THE STORM BREW + beírni: BREW OF STORMS, CHURN IT UP!. Vissza: BREW OF STORMS, CLEAR IT UP!

Láthatatlanná válni (169. oldal):
Hozzávalók: lard, cactus, toad spittle, magic wand
1. cut the cactus with a knife
2. squeeze the cactus juice on spoon
3. put the cactus juice in a bowl
4. put the lard in the bowl
5. add two drops of toad spittle
6. stir the mixture with a spoon
7. (vers:)
Cactus plant and horny toad
I now start down a dangerous road
Combine with fire and mist to make
Me disappear without a trace
8. wave the magic wand
9. put oitment in the empty lard jar
Használat: RUB OINTMENT ON YOUR BODY

Receptek beírása: a könyvet ki kell nyitni a megfelelő oldalon (OPEN PAGE <római szám>), beírni a parancsokat (a hozzávalók nem kell!). Vigyázat! Egy hiba és vége...

Mindenféle dolog

(Felfoghatod 'news'-nak, vagy 'oldie, but goldie'-nak, de akár csak szerény ámokfutásnak is.)

Szuper ügyességi játék a DOKY által átkonvertált **SENSITIVE**. Azt hiszem, erre minden lezserebb Plusi tulajdonos megnyalhatja a tiz ujját, feltéve ha közben le akar csúszni az aktuális pályáról... Merthogy egy golyót kell vezetgetni a logikai pályák tömkelegén. Kell egy kis ész hozzá, hogy kikombináljuk, merre is indulhatunk el úgy, hogy a 2-3 mp múlva alólunk eltűnő négyzetek miatt ne zúduljunk le a mélybe, és hogy — legalábbis viszonylag — egyben eljussunk az EXIT feliratig. Persze pihenő-stabil-négyzetek is vannak, de sokszor megesik,hogy csak egy irányból kolbászolhatunk rájuk. COOL game!

A **STELLAR7** egy ősrégi '83-as game, természetesen 64-ről konvertálva. Nos, a konverzió '91-ben készült el, tehát nem mondható porosnak ez a nem éppen rossz 3D grafikájú "tankszimulátor-szerűség". A lényeg persze a szokásos: FIRE, FIRE, FIRE... Gondolom sokan keresik majd...

STONEPUZZLE. Ez is egy ügyességi, de nem a legbonyolultabbak közül. A lényeg az, hogy a képernyő jobb oldalán látható képet kirakjuk az ACID-figurával a kövekből. Na persze mindezt időre.

A **DEMONSDOM** tuti, hogy sokaknak ismerősen cseng, ha máshonnan nem, hát a #19-es CoV-ból (ez most nem reklám, de ott van a térkép...). Egy muksival kell kiszabadulnunk egy jó nagy kastélyból. Természetesen ez dugig van surmó alakzatokkal és 'naneérintsmármeg'-kategóriájú dolgokkal. A kiszabaduláshoz kell néhány exkluzív tárgy is. Hát a grafika nem a legjobb, de érdekességként annyi elárulható, hogy ez a karakter vizeli le KORAK elvtársat (nagy fijú!!!) egy poénos demoban.

FREDDY HARDEST IN SOUTH MANHATTAN. Hmmm, hát ez egy YO! GFX-szal készült game, hmmm... a jobb felbontás kedvéért a belső kép (itt foglal helyet akciózgató hősünk) fekete-fehér. Nyilvánvalóan ez is konvertált játék, tök ugyanolyan, mint 64-en. Ja, a lényeg: verj le mindenkit a patkányoktól kezdve a láncfűrészes lamerekig. Szódával elmegy, az örülhet, aki ezt szereti...

ATOMIX. Nomen est omen. Ez sláger volt 64-en is, és már régebben megjelent a COMMY FOUR változat is, mint egy coder remekműve. Kiköpött egyformák, tehát nagyon jó kis játékról van szó. Logikai játék. Különböző egyszerűbb molekulákat kell kiraknunk egy előre megadott alakzat szerint. Körülbelül olyan mintha az EXTASY-t és a STONEPUZZLE-t összekeverték volna egy kémiatanár agyában található sötét infohalmazzal.

INTO THE EAGLE'S NEST. Talán vmi dereng a *"Kémek a sasfészekben"* c. szuper filmről, nem??? A 64-es játékról nem mondható el semmi jó, legalábbis arrafelé már nem stilus ez a game. Persze Plusin más a helyzet, egy szép grafikájú játékról van szó, a cél: különböző akciókat végrehajtani a csúnya és rossz náci bácsik ellen. A kastélyban találhatunk minden utánpótlást, ez segít a küldetések végrehajtásában. A képernyő-nézőpont érdekes módon itt felülnézeti. Az ilyenkor szokásos jótanácsok körülbelül így summázhatók: lövöldözz, de lehetőleg csak mértékkel...

PLUS4 SAROK

Lame társaságok számára készült el a **CLUES OF CODER**. Cukin leszedi a védelmet az ártatlan stuffokról.

TGMS legújabb programja (illetve hát konverziója) — a FREDDY HARDEST-en kívül, természetesen — **KENNY DALGLISH**, ami egy fuballmenedzser program, cool képekkel. Az eredeti 64-es program egyébként valamelyik ősi CoV-ban is benne volt. (talán a #3-ban, vagy #4-ben?)

Hallott már vki a **GRAND PRIX CIRCUIT** c. csodáról Amigán, 64-en vagy PC-n? És Plus4-en? Mert ha az utóbbiról még nem, hát csak szerezze meg! (Persze itt is CSAK lemezen.) Jótéle kis autószimulátor, amit a 64-esek következetesen TEST DRIVE 3-nak neveznek. Persze azért ne várja senki, hogy ugyanolyan lesz, mint a C-64 verzió!!! A szinek enyhén szólva kidolgozatlanok, és néhány dolog különböző okok miatt kimaradt, ami az erdedetiben még benne van. Aki ezen túlteszi magát, az alapjában véve egy jó autószimulátorral játszhat.

Mindenkinek ajánlom a **TERROR NEWS**-t, ami a legjobb Plusis news. Potom összegért megrendelheted TARZAN-nál Te is... Szintén NEM REKLÁM, csak felhívnám becses figyelmeteket egy nagyon jó lemezújságra!!! (**Nem baj, azért leszámlázzuk nekik — CoVboy**)

Aki még nem hallott volna a **HEAD OVER HEELS**-ről (bármilyen hihetetlen, de sokaknak nem volt meg, és kérték tőlem), annak egy rövid jellemzés... Ez egy ősrégi játék, ami Spectrumon készült el először, később megjelent 64-en is egy konverzió. Végül pedig átírták Plusira is (na, ki lehetett a CODER?!). Nagyon jól sikerült az átirat: teljesen 64-es, csak zene nincsen, mivel a rengeteg pálya mellett ezt már nem lehetett bezsúfolni a tárba. 3D mászkálós vmi, sok useful cuccot kell begyűjtenünk a két figurával (egy kutya, amely nagyokat ugrik, lába semmi, csak csökevényes szárnyai és egy macska, bazi nagy lábakkal, amelyekkel ugyan igen gyorsan tud futkározni, de ugrani nem nagyon). Ezek a fickók külön is mozoghatnak és mászkálhatnak, de ha HEAD-et (a kutya) HEELS (a macska) fejére "nyomatjuk", akkor egyszerre is mozognak, kombinálva a tulajdonságaikat. Persze sok az akadály, rengeteg a helyszin és van egy jópár ellenfél (robotok) is. A végcél: felszabadítani a sok HEAD & HEELS által alkotott országot... A grafika szuper. Ha valakit érdekel: a leírása már megjelent valamikor az LSI-nél az 1001/4-ben.

Ugyanilyen régi de jó game a **WIZARD OF WOR**. Ezt 64-en már nagyon régen láttam, ha jól emlékszem még nem értem fel a joysticket... Ez kivételesen nem egy-az-egyben átirat. TCFS irta meg, és ugyan hasonlít az eredeti játékhoz, de van némi eltérés is. A tartalom maradt (mindenki döntse el, milyen szinten): egy labirintusban kell irtogatnunk a szörnyikéket halomba. Akár ketten is játszhatjuk, ami tök poén, mert egymást is lelőhetjük... Háhá.

Na, jól van, ennyi elég is lesz mára. Ha gondoljátok, akkor minden hónapban irkálhatok néhány sort a valamennyire is újnak számitó Plusi-konverziókról és egyéb tákolmányokról.

● **Simon János, Budapest**

Spiderman

Ezt a leírást egy **Veress Roland** (®ed) (**Ez a fickó már volt a Postában! Ki kellett cserélnem az összes 'r'-t '®'-re — CoVboy**) névre hallgató 64-es dude küldte nekünk, így tehát rögtön mindenkiben felmerülhet az a kérdés, hogy akkor milyen alapon került a Plus4-sarokba? A válasz rendkívül egyszerű: egyrészt a játéknak van Plus4-változata is, másrészt meg a TökösMákos/Adventour-rész mára betelt, harmadrészt meg ez egy tök jó kis kalandjáték, negyedrészt meg a leírás néhány egészen elképesztő nyelvi fordulattal íródott (néha már csak egy-egy 'Del' billentyűvel tudtuk visszaterelni a csapongó szerzőt a leírás által megkívánt mederbe). Az ötödrésztől most is megkímélünk mindenkit, inkább átadjuk a szót Pomáz vad filozófusának (a félreértések elkerülése végett: a játék teljesen komoly, csak a leírás szerzője kocogott az ámokon; azonkívül nem tévesztendő össze egy másik SPIDERMAN c. játékkal, ami egy roppant idegesítő arcade):

Üdv néktek, pubik! Az alábbiakban egy régi, de annál jobb szöveges kalandjáték kerül leírásra, amelynek megoldásával az idők során rengetegen próbálkoztak — hiába (köztük én is, de erről majd később). A móka során Pókember bátyó szerepébe élhetjük bele magunkat, akit a régi szép időkben egy radioaktív sugárzással fertőzött csernobili cartridge-pók harapott meg. A műtét során Pókember barátunk megnyomorodott, így azóta kb. negyven átlagember erejével rendelkezik, félelmetesen gyors és ügyes. Legérdekesebb tulajdonsága persze a pókösztöne, mely váratlan veszély esetén másnaposságszerű bizsergést eredményez fejében. Ezenkívül bármilyen felületen megkapaszkodhat vagy felmászhat — de ezt úgyis tudja mindenki, aki látott már trainert vagy pókot. Na. Erről ennyit.

A program kezelése megtanulhatatlanul bonyolult. A billentyűzet segítségével kell ördöngős angol varázsszavkat (többnyire IGE+FŐNÉV) a gépbe juttatni. Irányváltoztatásra a szerjózsa 4 iránya & a fel/le szolgál. Ezt érdemes rövidíteni (N, S, E, W, U, D). Ki lehet írni az egészet is, de akkor a program csak egy mozgást jelentő igével (GO, ENTER, WALK, RUN) együtt érti meg (pl: N=GO NORTH). Az összes többi szónak elég az első négy betűjét beírni, a többit a program nem vizsgálja.

A játék indítása után lehetőség van a háttér és a betűk szinének állítására. Én a F0 kombinációt használom (vidám), de ezt mindenki saját izlésficama alapján döntse el. Ezután régi állást töltünk be, ha akarunk. (Ha nem, N-t válaszoljunk.)

A küldetés kezdetén egy kopott szőnyeggel borított folyosón dekkolunk. Aki nem jutott el idáig, most restellheti (sőt resetelheti) magát. Biztató, hogy a program a látható személyeken és tárgyakon kívül a lehetséges irányokat is jelzi, EXITS fedőnéven. Lássunk munkához. Négy irányba mehetünk; kússzunk mondjuk délre (S). Fürge barátunk, a Gyík lakik itt, ki színéből ítélve elszánt fradista lehet. Szpikeljünk neki vmit (TALK LIZARD, de a SAY LIZARD HELLO utasítás is megfelel).

— Soha nem szerzed meg a drágakövemet! — érkezik a válasz. Jó, hogy szólt a marhája: soha nem jöttünk volna rá, hogy drágakő van nála. Itt most nem tudunk semmi érdekeset csinálni, kotródjunk (N). A folyosóról vándoroljunk ki (W). Egy bölcsőt és egy kupica homokot lelünk. Utóbbi kéjes nyögés kíséretében Homokemberré változik, aki szexuális érdeklődését és szokásait tekintve a kisebbséghez tartozik. A bölcső fixirozásán (EXAM CRIB) és a traccspartin kívül itt sem terem több babér (E). Menjünk tovább a folyosón (N). W-ra egy biodrágakő & egy energiatojás lakik. Roppant okosarcú dolog mind a kettő, de a tojás a következő pillanatban felrobban, szóval ide akár be se jöjjünk. (Ha valakivel ez történik, vagy agyas módon bepötyögi a DIE parancsot, a LIMBO nevezetű túlvilágra kerül. Innen D irányba haladva újra a kezdeti helyszínen jelenik meg.) E-re a Vízember lakik, aki az akváriumában tárolt vizezett vodkától alaposan elázott, amint az a képen is látható. Tekintsük csak meg az akváriumot (EXAM AQUA)! Hohó! Egy részeg drágakő úszik a vízben! DRINK VODKA helyett TAKE AQUA. Fel is kapjuk, de a vodkától már igen erős és bátor (ld. Beatrice) Vízember visszaveszi. Ez így nem fog menni. BREAK AQUA.

— Pókember nem vandál! — sikít a program. Sajnos mindenre ezt írja ki, ami BREAK-kel kezdődik. Így ez a játék barbár hajlamú árkád-rajongóknak nem való (ami nem is lenne baj, de egy idő után idegesítő, hogy semmit nem lehet eltörni — még akkor sem, ha a küldetés szempontjából annak lenne értelme). Ezért inkább W, sőt N. Háló néni hálószobájába kerülünk. Ha megdumáljuk (TALK WEB), maga ajánlja fel, hogy tegyünk próbát (ASK ME TO SCAN). Ez nem gond. Kérjük ki véleményét az összes ismerősünkkel és ismeretlenünkkel kapcsolatban. Az alábbi esetekben fogunk eredménnyel járni:

SCAN LIZARD: "CaCO3+HCl= CaCl2" (figyelni kellett volna kémiaórán)

SCAN SANDMAN: "You're above him" (fölötte vagy)

SCAN HYDROMAN: "Solid!" (szilárd/tömör/megbízható)

SCAN MYSTERIO: "It maps odd!" (szokatlanul térképez(?!))

Ennél többet nem sikerül kihúzni Háló néniből. Bárki másról kérdezve csak annyit mond, hogy a jövő homályos. Erőszakosabbak próbálkozhatnak igazságszérummal, ha találnak valahol... A játékban szereplő tárgyakról is kérdezhetünk, de csak a SCAN GEM hoz eredményt ("Gems here, then SCORE!"). A SCORE-t persze mindenki be is pötyögi rögvest, és örömmel látja, hogy addig 0%-ra teljesítette a küldetést. Hmm... Kezdetnek nem rossz. Mindebből persze az is kiderül, hogy a mexerzendő kavicsokat ide kell majd pakolni.

(Megjegyzem, hogy itt kaptuk meg a program által adott/adandó összes segítség 83,3%-át. HELP-pel ne is próbálkozzon senki, teljesen felesleges. A válasz mindig az, hogy segítség nincs, rendeljünk kézikönyvet. Tegye meg, aki akarja, én inkább vettem egy képregényt. Semmi értelmeset nem tudtam meg ugyan belőle — a bevezetőmben említett okosságokon kívül —, de elég jókat röhögtem rajta.)

Most, hogy ilyen ravaszul megtudtuk Háló néni hálószobatitkait, elindulhatunk (S, S) valami hasznosat csinálni. A langymeleg Homokemberrel kapcsolatos "Fölötte vagy" tanács jelentése elég nyilvánvaló: pattanjunk a plafonra (CLIMB CEILING vagy JUMP UP), úgy másszunk be a szemcséshez (W). Így nem vesz minket észre a marhája, és nem változik át. Vizsgáljuk meg kétszer a bölcsőt (EXAM CRIB), mindkétszer találunk valami érdekeset. Szedjük össze magunkat és az egész kupacot (GET ALL). Juhuhú! Egy drágakő és egy képlet került birtokunkba. A homokot és a bölcsőt nem tudjuk felemelni. (Annak ismeretében, hogy Keresztes a testsúlyának több mint negyvenszeresét képes felemelni, ez elég meglepő.) **(Légsúlyú versenyző lehet — CoVboy)**

Itt nincs más dolgunk. Hintsünk Homi felé pók-csókot, aztán kopjunk le (E). Most már lemászhatunk a plafonról (CLIMB FLOOR), bár aki nagyon jól érzi magát, az maradhat is. Most elugorhatunk Háló nénihez (N, N), ahol lepakoljuk a drágakövet (DROP GEM). Ez három szempontból is hasznos:

1. Háló néni szövőgépre gyűjt, tehát jól jön neki az ilyesfajta nyugdíjkiegészítés;

2. SCORE beírása után óriási sikerélményünk lesz: kemény 1 kavicsot tároztunk már be, 5%-ra teljesítve feladatunkat;

3. Nem lehet nálunk akármennyi tárgy, tehát felesleges dolgokat ne hurcolásszunk!

Most menjünk vissza a Homokember szobája elé (S, S), onnan pedig E-re. Egy várószobába jutottunk. Szemben egy liftajtó és egy gomb látható. A gombok érdekes jószágok, olyat lehet velük tenni, mint egy csinos lánnyal (PUSH BUTTON). Hát ez így nem megy... Nyissuk inkább ki az ajtót! Hogy lehet egy liftajtót kinyitni? Legegyszerűbben úgy, hogy OPEN DOOR. Lift ugyan egy szál se, de ez nem is fontos. Másszunk csak be nyugodtan a liftaknába (ENTER SHAFT). Ha én egyszer egy liftaknába kerülnék, eszembe nem jutna keresgélni, de egy kalandjátékban az az első (EXAM SHAFT). Repedéseket látunk. Nézzük meg jobban (EXAM NICHES). Olé! Egy drágakő! (Természetesen GET GEM.)

Mivel a legalsó szinten vagyunk, sok választásunk nincs (U). Egy tini nindzsa teknőcöt megszégyenítő fürgeséggel máris a második szintre jutunk. Nézzünk körül (EXAM NICHES, GET GEM). Pókember ugyan még nem tudja, de én már igen, hogy ezen a szinten nincs semmi érdekes (legalábbis egyelőre), úgyhogy U. Pihenjünk egy kicsit (EXAM NICHES, GET GEM), aztán másszunk ki (W). A lentihez hasonló várószobában vagyunk, rajtunk kívül nincs itt semmi érdekes (W). Innen többfelé is mehetünk. Ha nagyon sokáig álldogálunk itt egy helyben, néhány bölcs ember vitát nyit a levelezési rovatban arról a kérdésről, hogy merre menjünk. Ezt megelőzendő döntsünk gyorsan, és menjünk monjuk W-re. (Huh... Mit úsztam meg! — CoVboy) **(Ki beszél ott? Az valami hamisítvány lehet — CoVboy)** Egy ámítógépteremben magára a Ringmasterre találunk, aki civilben a Gyűrűk Ura, és éppen egy nagyon fontos kísérletet végez: a Primót és az Amigát hasonlítja össze, hogy eldöntse a CoV-ban dúló olvasói vitát. Zavarjuk meg (TALK RINGMASTER). A Gyűrűk Ura azt válaszolja, hogy nagyon szeretné, ha legyőznénk, mert akkor lemehetne az előfizetők pénzén a Bahamákra, egy alapos gyűrűkúrára. Legyőzni pedig roppant könnyű: húzzuk meg az eladatlan SpV-k hegylánca mögött hosszas keresgélés után fellelhető kallantyút, majd csavarjuk meg (PULL KNOB AND TURN IT).

Ezután megparancsolja, hogy kotródjunk. Még utánunk kiált, hogy előfizettük-e már a CoV-ot 1992-re, de ezt már nem halljuk, mert kint vagyunk a folyosón. Persze nem hagyjuk a dolgot annyiban (W). Ezután érdekes jelenetsor következik: minden játékos megpróbálja meghúzni a kallantyút. Ezután persze kiküldik a francba. Visszajön, megcsavarja a kallantyút. No effect. Ezt megcsinálja néhányszor, aztán belefárad. Két lépésben nem hatásos a dolog. Én is így jártam, pedig kb. másfél órát szenteltem csak ennek a problémának. (Aztán persze megoldottam.) Pókember elkeseredik: lehet, hogy a Gyűrűk Ura hazudott? (Én azt tenném.) A Bizsuk Fejedelmét üthetjük, rúghatjuk (HIT, KICK), elég jól bírja az öreg. A pókok jó szokása szerint be is hálózhatjuk (CAST WEB). Hűha! Nincs hálófolyadék! Ez ugyan gigantikus marhaság, mert Pókember anélkül ki sem mozdul otthonról — de nézzük el a játék készítőjének, hogy nem olvas Pókember-képregényeket (és CoV-ot sem). Elhatározzuk, hogy amint lehet, szert teszünk rá. Közben újra a folyosón találjuk magunkat. Ha jól csináltuk, legalább egy tucatszor megjártuk már ezt az utat, és már csukott szemmel is visszatalálunk (CLOSE EYES, W). Hű, de sötét van! Botorkálás közben leverünk néhány Primót (ó, be kár!), felborítjuk az SpV-hegyláncot, majd hasraesünk egy kallantyúban. Ragadjuk meg (az alkalmat is), hogy el ne kússzon, és egy gyakorlott mozdulattal tekerjük ki a nyakát (PULL KNOB, TURN KNOB). Valami nagyon érdekes történt. Nézzük meg, mi volt az (LOOK). Nem látunk semmit. Fel kéne kapcsolni a villanyt (OPEN EYES). Most vesszük észre, hogy nem a Gyűrűk Urának nyakát szorongatjuk (ahogy titokban reméltük), hanem a kallantyút. A Gyűrűk Ura már a Bahamákon van, csak egy drágakő maradt utána (szintén az előfizetők pénzéből). Pókember ugyan nem járatja a CoV-ot, de egy ízben programot rendelt a Kazettaküldő Szolgálattól, amiért kártérítés jár neki (GET GEM). A szembecsukós trükköt egyébként elég sokan ösmerik, de azt hiszik, hogy csak jópofi. Itt viszont jól jött, mert a szuggesztív Gyűrűk Ura nem tudott a szemünkbe nézni.

Mivel a Gyűrűk Ura eltűnt, és O,75 sem maradt belőle, most lehet a számítógéppel szórakozni. Egy Pókembernek erről sajátos fogalmai vannak (CLIMB COMPUTER). Aha! Ez lesz itten a billentyűzet! A hozzám hasonlóan csak 64-gyel+magnóval rendelkező Pókember most ki akarja használni az alkalmat, és lexivesebben LOAD POPULOUS-t pötyögne be, ám csalódva látja, hogy már be van töltve valami szörnyűség. Pókember először arra gondol, hogy el kéne NEWezni valahogy, aztán inkább elindítja, hátha hasznos (TYPE RUN). A gép azt írja ki, hogy a CoV legújabb számának nyomtatásához 950 font (=kb. 431 kiló) papírra lenne szükség. Hű, ez fontos! Nézzük, van-e nálunk annyi (INVENTORY, de elég INVE, sőt I). Összes zsebünket kiforgatva 4 kavicsot és egy képletet lelünk. A képletet most nem tudjuk lemérni, de valószínűleg kevesebb 431

kilónál, szóval soha nem lehet a Pa-Dö-Dö tagja (E).

69 oldalú dobókockánk segítségével véletlenszámot generálunk, és a déli irány mellett döntünk (S). (**Hát én itt szerkesztgetem, szerkesztgetem, amit írt, de most már tényleg le kellene lőni... — CoVboy**) Egy kihalt szobácskába lépünk, ahol némi egzotikus vegyszer társaságában egy kis sósav meg egy kis kálcium-karbonát (más néven kalcit; a szénsav kálciumsója) nyaral. Ezek az anyagok HCl és CaCO3 becenévre hallgatnak, ami rögtön Háló anyu jóslatát idézi az okosarcú játékos agyába. Pakoljunk fel (TAKE ACID, TAKE CALC). Az egzotikus vegyszerekre most nem lesz szükség. Nézzük meg a szemközti szobát (N, N). Ez biz' egy laboratórium. A szomjas Pókember megpróbál egy kis koktélt keverni magának (MIX). Ebből sajnos nem koktél lett, hanem kálcium-korid, művésznevén CaCl2. Ez kell nekünk (TAKE CALC)! Ha már ilyen szép helyen vagyunk, MAKE-eljünk egy kis WEB-et! Sajnos nincs alapanyag. Ugorjunk át a különc vegyszerekért! (Ha az előbb is magunkkal hoztuk volna nem tudtunk volna CaCl2-t csinálni a túl sok alapanyag miatt) S, S, GET EXIT, N, N, — és már itt is vagyunk megint. Try again (CSINÁL HÁLÓ). Nem nyert, mert csak baba-képlet (??!) van nálunk. Ilyenről ugyan még nem hallottam (babát képlet nélkül is lehet készíteni), de lehet igazság a dologban, mert a bölcsőből rángattuk ki szegénykét. Ezzel a képlettel pontosan annyi az esélyünk a hálókészítésre, mint nélküle, szóval hagyjuk a dolgot. Egy ideig még eltöprengünk azon, hogy kerülhettünk ilyen helyzetbe, mikor a képregény szerint mi találtuk fel a hálófolyadékot, és mit keres a CoV szerkesztőségében hálófolyadékalapanyag — aztán legyintünk. Van viszont CaCl2-nk! Reszkess, Gyík! Az önbizalmas játékos poénos kedvében úgy dönt, hogy csukott szemmel is visszatalál a Gyíkhoz. (CLOSE EYES, S, E, ENTER SHAFT, D) Áááááá! Lezuhantunk a liftaknába, meghaltunk. Az önbizalommal telt játékos visszatölti (Y-t kell válaszolni a színbeállítás után megjelenő kérdésre) az utolsó kimentett (SAVE GAME-mel lehet) állást, majd elküld engem mindenféle izgalmas helyre. Szóval járjunk nyitott szemmel, és lezuhanás helyett D, W, W, S. Itt bazsalyog a Gyík. Legyünk ravaszak: meséljünk neki néhány viccet (megteszi néhány levél is a CoVboy Postából). Amint összeesik, rúgjunk bele, vagy inkább vessük be a füstbombát, kedvenc tini nindzsa teknőc-trükkünket (DROP CALC). A hörgő pikkelyes rögvest mély álomba szenderül, s visszaváltozik Dr. Curt Connors-szá. Hát ez érdekes. Egy profi zsebest is megszégyenítő akcióval (EXAM CONN) egy drágakövet lelünk. Annyi van már, mint a nyű, de valamire csak jó lesz (GET GEM). Aki nagyon akarja, a dokit is a vállára kaphatja. Nem tudom, van-e valami haszna később, de nem sikerült felébreszteni. (Lehet, hogy kisebbet kellett volna rúgni.)

Kezd tele lenni a... zsebünk, mehetünk az orgazdához (N, N, N, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM). A szobában heverésző drágakövek száma 1-ről 6-ra, pontszámunk pedig viharos gyorsasággal 11,16,22, 27, majd 33%-ra növekszik. Ez már valami! Háló néni megjegyzi, hogy pénze most nincs, de szívesen fizet természetben. Ránézünk, motyogunk valami mentegetőzés-félét, aztán kifordulunk a szobából, hogy keressünk valamit, ami lecsillapítja kavargó gyomrunkat (S, E). Háhá! Itt dekkol a csaprészeg Vízember bátyó. Egyre jobban hasonlít II. János Pál papára: még a csapból is ő folyik. Hiába könyörgünk, egy kortyot sem ad az akváriumából. — Sssohase kappodmeg a ...hukk! drágakövemetot...hukk! Hihihihi! (**Egy újabb rokon lélek — CoVboy**)

Na, majd meglátjuk. Sokan hitték már ugyanezt. Mellesleg Vízember az egyetlen ezen a szinten, akit még nem vertünk át. Most éppen azt magyarázza, milyen aranyos kis vízipókokat csinálhatnánk mi ketten. Adjuk meg neki Homi címét, aztán hagyjuk magára (W). Mivel ezen a szinten más dolgunk nincs, menjünk a lifthez (S, E, ENTER SHAFT). Másszunk fel a harmadik szintre (U, U). Itt már jártunk, de még nem néztük meg, mi van feljebb (U). Hopp, nem nyertünk. Valami az utunkat állja. Mi lehet az? Túlfejlett agyúak talán már rá is jöttek: a lift. Ez szinte hihetetlen, mert a lift igen ritka jószág: egy liftaknában egyszerre csak egy él. De most nincs rá szükség, taszigáljuk arrébb (PUSH LIFT). Most már mehetünk (U). Itt álljunk meg egy pillanatra (EXAM NICHES, GET GEM). Szívesen megnézném magamnak azt a fickót, aki képes a pincétől a padlásig megspékelni egy liftaknát drágakövekkel. Na mindegy. Felfelé most már nem vezet út, másszunk hát ki (W).

Kedves helyre jutottunk: ez egy penthouse (felhőkarcoló lapos tetején lévő lakosztály). Egész klasszul be van rendezve. Egy igazi tini nindzsa persze már tudja, honnan lehet a legjobb eséllyel lopni (OPEN DESK, GET GEM). A lényeggel meg is volnánk, most már nézelődhetünk. Az asztalon és egy kanapén kívül egy festmény, egy óra és egy hőszabályozó van itt. A festményen (EXAM PAINTING) CoVboy látható két tehén társaságában. (Az egyik Riska; a másik Tej Faramella, méretei: 141-99-123). Vigyük megunkkal (TAKE PAIN), jól lehet majd vele zsarolni a fiút. Nézzük most az órát (EXAM CLOCK). Egy 129 körüli számot fog mutatni. Hű, ez érdekes! Nézzük meg még egyszer (EXAM CLOCK). A válasz most egy 130 körüli szám. Agyas jószágba botlottunk, amely az eddigi lépéseinket számolja. Akinek kell, viheti. A hőszabályozó (EXAM THER) 71-et mutat. Ez kellemes szobahőmérséklet (ugyanis Fahrenheitben van megadva), de azért csak piszkáljuk meg (SET THER). "Növelni vgy csökkenteni?" — kérdezi a program. Nos, rendes fiú leszek, és elárulom, hogy a hőfokszabályzót az alábbi értékekre lehet beállítani:

91=32,78°C
71=21,67°C
51=10,56°C
31=—0,56°C

Eszünkbe jut a Vízember (aki százalékos arányát tekintve egyre inkább Vodkaemberré vált), és ördögi mosoly kíséretében (úgyis eltakarja a maszkunk) alaposan megcsavarjuk a bizgentyűt (LOWER, LOWER). Tovább nem lehet, de elég lesz ez is: egy pillantással (PILLANT THER) megállapíthatjuk, hogy szörnyű hideg van. (A barázdáltabb agyúak elszórakozhatnak azzal, hogy a berendezési tárgyakat felpakolva (TAKE ALL) kiürítik szöveg fölötti képet.) Mást itt nem lehet csinálni, úgyhogy ne is csináljunk (ENTER SHAFT). Rendületlenül mászunk lefelé (D, D, D), nem törődve lefagyott ujjaink csilingelésével. Mire minden letörik rólunk, megérkezünk a legalsó szintre. Másszunk ki (W, W, N, E).

Itt látható Water fater életnagyságú levesszobra. Egy jégtömböt találunk a társaságában, mely ifjabb éveiben akvárium volt. Ártani nem fog (GET BLOCK). Akár mehetünk is (W). El lehet hozni a jégszobrot is (Jó, mi?). A folyosón eszünkbe jut, hogy két kavics csörög a zsebünkben. Idegesítő a hangjuk, le kéne pakolni őket (N, DROP GEM, DROP GEM). SCORE után ámuló a nép: betárazott drágaköveink száma 8-ra, teljesítményünk pedig 38 helyett 44%-a emelkedett. Tyűha! Mehetünk kiolvasztani a szajrét (S, S, E, ENTER SHAFT, U, U, U). Mikor a liftakna falához fagyott bal lába letörik, Pókember úgy érzi magát mint kedvenc filmhőse, a T-1000-es, a folyékony nitrogénben. (A T-1000-esnek pedig minden bizonnyal Pókember a kedvenc képregényhőse, de ebbe most inkább ne menjünk bele.)

Pattanjunk ki a liftaknából (W), tapadjunk a hőszabályozóra, és 1-3 fordulatot állítsunk rajta (RAISE*d3). A jégtömb némi olvadozás után akváriummá alakul. Lógassuk bele a szemünket (EXAM AQUA).

— I see a GEM in the vodka! — ujjongunk. Így sajnos nem férünk hozzá, kénytelenek vagyunk kiinni az egészet (EMPTY AQUA). Miután az utolsó csepp vodkát is legurítottuk (Sör nincs? — CoVboy) (**Ez érdekes. Már megint valaki más beszél, de egyébként én is épp ez akartam kérdezni — CoVboy**), és megállapítottuk, hogy ez a víz tüzesebb volt a megszokottnál (Hukk!), belekotorhatunk az akváriumba (GET GEM). Értékes zsákmány, szentigaz, de Water fater feltehetőleg nem ezt, hanem a nedűt őrizte olyan elszántan. (Akik felkapták a jégszobrot, és nem dobták le útközben, csodálkozva tapasztalhatták, hogy Jég/Vízember is elolvad a gyönyörtől, visszaveszi az akváriumot, és nemhogy drágakövet, de egy kortyot sem ad.)

Visszamehetünk Háló mutter hálószobájába. Út közben (ENTER SHAFT, D, D, D, W, W, N, N) azon töprengünk hogy mit érdemel az a bűnös, aki víz(ember)ezi a vodkát. Megérkezvén DROP-juk le a GEM-et, és SCORE-dálkozva látjuk, hogy 50%-ra teljesítettük a feladatot. A nehezén már túl vagyunk, most jön(ne) a java! Háló anyu roppant elégedett, hozzánk is vág 249 Ft előleget, majd közli, hogy a másodikon állítólag CoV-Évkönyvet árulnak. Mivel a Pókember nem tudja, hogy a CoV-Évkönyvet csak csekken lehet megrendelni, el is rohan azon nyomban (S, S, E, ENTER SHAFT, U, W). Ez is egy vározoba, csakhogy itt tükör is van ám! Mire jó egy tükör? Hát például be lehet vele csapni egy fotocellás érzékelőt (HASZNÁL TÜKÖR). Általában magunkat látjuk, néha pedig az elfutó Mr. Iót. Állítólag szokatlanul térképez (?!), szóval kövessük (FOLLOW MYST). Nyugatra ment. Utána (W)! Egy ház falán hasalunk. (Ha Mysteriót nem látjuk, és csak simán W-t írunk be, akkor is ugyanide jutunk.) Végre képen is megcsodálhatjuk magunkat. Ha ugrunk egyet (JUMP), a levegőégben fogunk lebegni. Nagyon nyugis itt. Ábrándozhatunk, bámulhatjuk a csillagos eget (EXAM SKY). Hohó! Egy furcsa felhőt látunk! Erőltessük csak egy kicsit a szemünket (EXAM CLOUD)! A felhő nem más, mint Mysterio. Sok öröm ugyan nem származik belőle. Számomra legalábbis nem származott, mert semmit nem tudtam kezdeni a komával. Szóra sem tudtam bírni. Egy biztos: kár azzal próbálkozni, hogy valamilyen tárgyat adjunk neki, mert a program nem különbözteti meg a GIVE, THROW és DROP igéket: mindegy, hogy adunk, eldobunk vagy lerakunk valamit.

Ha Mysterióra ráunva felugrunk (JUMP UP), egy furcsa gázzal elárasztott kis iroda

plafonján találjuk magunkat. Nem tudom, a házfalról vagy a levegőből (mindkét helyről ide jutunk) felugorva hogy kerülhettünk ide. Roppant logikátlan. Na mindegy. A plafonról nem mászhatunk le, mert a gáz veszélyes — próbálkozzunk hát felfelé. Látunk egy ráccsal fedett szellőzőnyílást. Nyissuk fel (OPEN MESH). Miután letéptük a rácsot, egy szellőzőakna tárul fel előttünk. Másszunk be (ENTER DUCT). Nincs itt semmi érdekes (GET GEM). Utunkat egy ventillátor állja, melyet semmilyen módon nem tudtam megállítani. Megvizsgálva (EXAM FAN) egy gombot láthatunk, melyt viszont nem sikerült megnyomni.

Ennél a pontnál végleg alakadtam. A legtöbb, amit tenni tudtam, az volt, hogy elvittem Háló mamának az itt talált (tizedik) gyémántot, teljesítményemet ily módon 55%-ra növelve. Mielőtt befejezem, még egy aprócska tipphalmaz:

— A játék további részében Oktopusz doktor és Elektro a várható szereplők.

— A ventillátort NEM lehet a hőszabályozó segítségével lefagyasztani.

— Logikus lenne, hogy a hőszabályozót maximumra állítva, a ventillátor bekapcsoljon és eltakarítsa a gázt. Sajnos ez SEM működik.

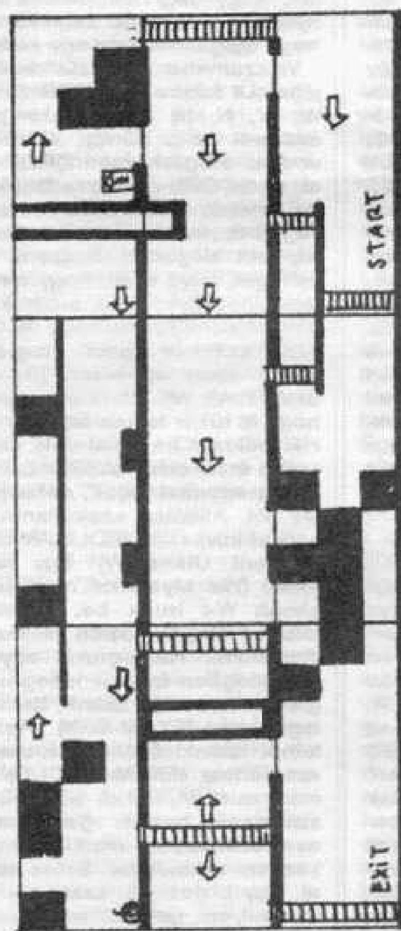
— Ha valakinek sikerült hálót csinálnia, a CAST WEB paranccsal vetheti ki.

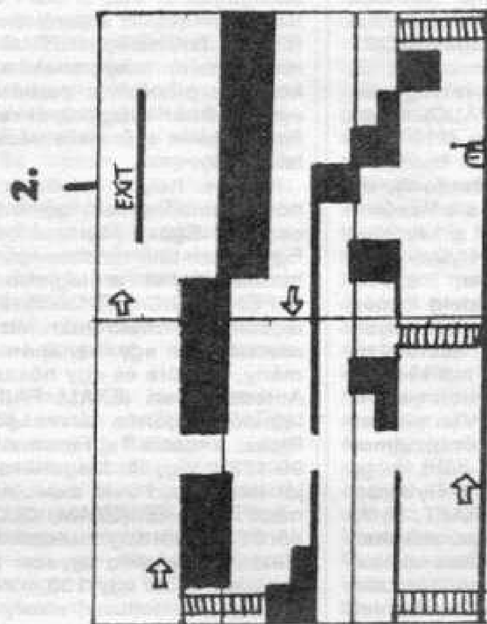
— Végezetül azok a szavak álljanak itt, amelyeket eddig nem használtam, de a program megérti őket:
ASK (=TALK), CATCH, DANCE, DESTROY (=BREAK), DODGE (=JUMP), DRINK , EAT, FIGHT, RAB, LEAP (=JUMP), LEAVE, LIST(EN), PICK (=GET), PUT (=DROP), PRESS (=PUSH), QUIT, READ (=EXAM), SHAKE, SHUT, SING, SMASH (=BREAK), START, TOUCH, TWIST, WAIT, UP, DOWN, WITH.

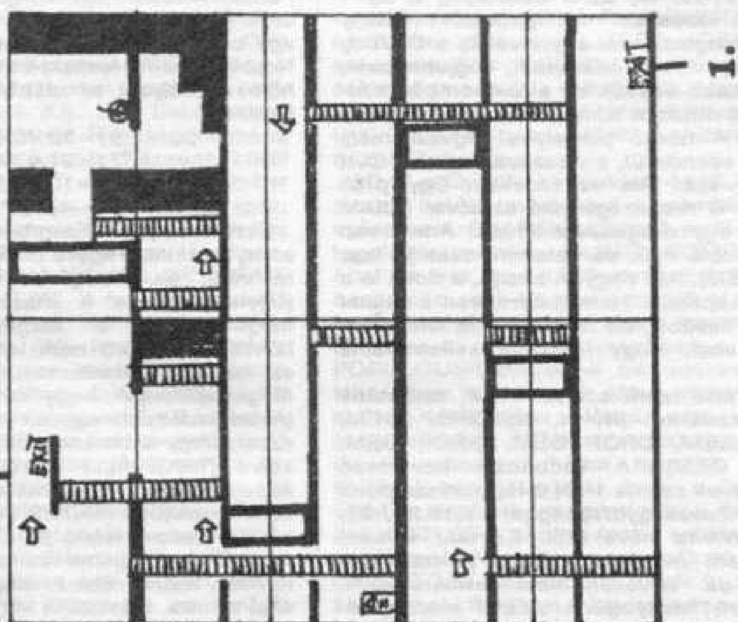
Nna. Hát ennyi tellett tőlem. Remélem, akad, aki hasznát veszi. Igen-igen hálás lennék, ha egy olyan fajtárs, aki ennél tovább jutott, netán végigjátszotta a játékot (Drakulálok!), megosztaná kincset érő tudását a CoV olvasótáborával, így velem is. Van egy-két kérdés, amire szeretnék választ kapni (a ventillátor megállítása, a köd eloszlatása, hálófolyadék-képlet; Mysterio; fel/lemászás a házfalon, 950 font papír). Furcsa befejezés ez egy játékleírásnak, való igaz. A módszert a CoV-tól koppintottam (l. Uninvited). Kösz a figyelmet & sok sikert a játékhoz! ®ed

Future Knight

Az igen megrázó SPIDERMAN-leírás után kikapcsolódásnak nem fog megártani egy jó kis FUTURE KNIGHT-térkép, a nagy mezőberényi térképrajzolótól, **Szabó Sándortól**. A 64-eseknek valószínűleg nyilvánvaló, hogy ez is konvertált játék, tehát 64-re ugyanúgy használható. (Egyébként Spectrumra is.)







HIRDETÉSI AJÁNLATUNK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek)
Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.
Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek)
Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkek): 50 % felár
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár

Keret: 100 % felár

A hirdetési díj bármely postahivatalban befizethető rózsaszín postai utalványon. A címzett rovatba kérjük feltüntetni: OTP, Bp. XI.Irinyi J.u.30. 1117. A csekk hátoldalán, a középső megjegyzés rovatban pedig kérjük feltüntetni a számlaszámot és megnevezést: COM-WARE Kft. MNB 218-98426/41853-7, valamint azt, hogy: HIRDETÉS.
Ezt követően kérjük a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben
Commodore számítógépeket, kiegészítő egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	**44.500,-**
512K memóriabővítő	**4.800,-**
3.5" külső drive	**9.980,-**
C64/II.számítógép	**14.400,-**
C1541/II.drive	**14.900,-**
3.5" DS/DD floppy disk 10 db.	**480,-**
3.5" DS/HD floppy disk 10 db.	**800,-**
5.25" DS/DD floppy disk 10 db.	**300,-**
QUICK SHOT II. Turbo Joystick	**800,-**

Egy év garancia! Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák!

Címünk: **HAÁR & HAÁR BT.**
Budapest, XI.Bukarest u.15. F/3.
(Kosztolányi Dezső térnél)
Telefon: 1866-143

Telefonon is megrendelheted bármely termékünket, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

FIGYELEM! Márciusban jelenik meg a ***'POKOL ANGYALA'*** c. magyar nyelvű kalandjáték a *Blue Angels Adventure Software* forgalmazásában. C64-en, lemezen. A program előzetesét küldött lemezre ingyen felvesszük! További felvilágosítás: ***B.A.A.S., Vác, Eperfa u.6. 2600***

64-es kazettások! Terminator, Turtles 2, Beast, stb. Eladó! Válaszborítékért lista. **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

Chip-et csap-AT

Kezdő programozók kalandjai
Ilyen még nem volt!
PC tanfolyam fiatalok részére

Az érdeklődők *NOVELL* hálózaton ismerhetik meg az IBM PC (MS) DOS és a programozás (dBASE, Clipper) alapjait.

Tematika:
- IBM PC (MS) DOS operációs rendszer és NOVELL alapismeretek;
- Adatszerkezetek, adatbáziskezelés;
- dBase, Clipper programozás;
- Táblázatkezelés

Ideje: 1 tanítási félév, heti 2x2 óra, vagy
2 tanítási félév, heti 1x2 óra

Díja: 12.000,- Ft (***részletfizetési lehetőséggel!***)

Érdeklődni lehet személyesen:
NORTIA BT.
Budapest, IX. Kinizsi u.13. I/1. 1092
Telefonon: 117-8248
A tanfolyam helye: Általános Iskola
Budapest, VIII. Festetics u.3.
(A 23. villamos Keleti Pu.-i végállomásánál)

Az 1992-es év legeredményesebb hallgatójának egy PC AT konfigurációt ajándékozunk!

HIRDETÉSI AJÁNLATUNK KÖZÜLETI MEGRENDELŐK RÉSZÉRE

Borító 4. oldal:	***40.000,-** +ÁFA*
Borító 2,3.oldal:	***35.000,-** +ÁFA*
Belső 1/1 oldal:	***28.000,-** +ÁFA*
Belső 1/2 oldal:	***15.000,-** +ÁFA*
Belső 1/4 oldal:	***8.000,-** +ÁFA*
Belső 1/8 oldal:	***5.000,-** +ÁFA*
Belső 1/16 oldal:	***3.000,-** +ÁFA*

3-szori lekötés és előre fizetés esetén **10 %**, 5-szöri lekötés és előre fizetés esetén **20 %**, míg 7-szeri lekötés és előre fizetés esetén **30 %** kedvezményt adunk!
Anyagleadás: megjelenés előtt 4 héttel.
Amennyiben médiaajánlatunk felkeltette érdeklődését, várjuk jelentkezését a következő címen:
COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519
A részleteket ezt követően telefonon, ill. személyesen egyeztetjük.

C64-re lemezes felhasználói-, játékprogramok kaphatók 5,- — 15,- Ft-ért. **Lőrinc Endre**, Hódmezővásárhely, Somogyi u.20. 6800

Nem! Ez nem vicc! Tényleg eladó egy originál, garanciális AMIGA 500-as 39.000,- Ft-ért! Utánvétellel, vagy személyesen. Cím: **Halmai Botond**, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

Commodore 16 (64 Kbyte-os) + magnó + joy-ok + 7 db. szakkönyv + játékok eladó. Irányár: 12.000,- Ft. A vevőnek 1500 programot tudok szerezni. Cím: **Kopácsi Gábor**, Győr, Gorkij (Teleki) út 10. I/3. 9022

Commodore Plus/4 programokat eladok, illetve cserélek. Megbízhatóság, gyors lebonyolítás! **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113 (d.u.)

A Blue Angels Adventure Software keres programozókat, grafikusokat programírás céljából, vagy kész programokat forgalmazásra átvenne. C64 lemez. Mindenkinek válaszolunk! Kedvező feltételek! Ha van telefonszámod, azt is írd meg. Jelentkezni az alábbi címen lehet: **B.A.A.S.** Vác, Eperfa u. 6. 2600

Itt az OTHIS Software! Az országban egyedülálló ingyenes képes katalógus! Szuper olcsó árak! C64-re és AMIGA-ra egyaránt! Írjál! OTHIS Software, Vác, Eperfa u.6. 2600

Help Amigók! HELP! Akinek megvan a Dungeon Master garantáltan játszható verziója (ami nem akad ki állandóan), az sürgősen írjon, busás jutalomban (proggy vagy money) részesül. Ugyanitt proggycsere! **Orcsik Róbert**, Balmazújváros, Dózsa Gy.u.3. 4060

Plus/4-en programcsere kazettán. Megvan: Bosszú, UV I., Időrégész, Driller, Elite (Pigmy), Spy Vs Spy III. stb. Keresem: Games Heets, Defender of the Crown, Hexenküche, valamint mindenféle demo-kat. Akinek nincs megfelelő cserealapja, annak szívesen másolok. Válaszbélyeget küldj! **Kades Attila**, Győr, Bástya u.49. 9022. Tel.: (06-96) 17-630

Eladó C64-es alapgép + 1541/II. lemezegység + MPS 803 nyomtató + DATASET + 12 kazetta + OC 118N lemezegység + 250 lemez + lemeztartó + szakirodalom + újságok + 2 joystick. Irányár: 50.000,- Ft, vagy Amigára cseréiném. Érdeklődni lehet: **Ifj. Takács József**, Kiskunlacháza, Bocskai u.12. 2340

AMIGA 500, TV monulátor, külső driveok (3.5", 5.25"), AMIGA 1000, színes monitor, printer, C64 floppy, infravörös joystick nagyon olcsón, sürgősen eladó. Cím: **Tóth Károly**, Sopron, Híd u. 4/A. 9400. Tel.: (06-99) 11-191

Commodore 1802 color monitor eladó 15.000,- Ft-ért. Érdeklődni a következő címen lehet: **Kopácsi Ferenc**, Balatonfüred, Hámán Kató u.4/2. 8230. Tel.: (06-86) 42-862 (munkanapokon 6-14 óráig)

Keresek utántöltős Bloodwych-et kazettára! **Mucsányi Gábor**, Szolnok, Fényes A. u.76. 5000

Eladó teljes C64-es összeállítás, megkímélt állapotban. Ezek: C64/II. régi belsőrésszel, reset-gomb, porvédő, VC 1541 floppy drive, PROFEX DR 1000 Datenrekorder, MPS 801 printer, Quick Shot II. mikrós joy, 50 db. lemez tele felhasználói és a legújabb játékprogramokkal, 12 kazetta, 110 db.-os lemeztartó, 10 db. szakkönyv, egyebek. Mindez reális áron, 45.000,- Ft körül. **Csernák Sándor**, Hódmezővásárhely, Csík u. 18. 6800

IBM PC programcsere! Keresek ügyességi és mászkálós játékokat, valamint Prince of Persia felhasználói kézikönyvet! Cserébe adok: Sim City, F-19, Vette, DOC, Populous, Railroad Tycoon stb. játékokat. **Kulcsár Gábor**, Budapest, XIII. Hajdú u.15. 1139

C64/128 programlemezek eladók. 1 db. lemez programmal 65,- üresen 35,- Ft. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u.2. X/95. 1031

Eladó Amigához originál PROFEX típusú 3.5"-os disk drive és 512 Kbyte-os bővítő órával 9.900,- ill. 5.500,- Ft-ért. **Roskó Balázs**, Budapest, III. Vízimolnár u.20. I/2. 1031. Tel.: 1606-661

100 db. 3.5"-os disk: 4.900,- Ft, 50 db.: 2.750,- Ft (programmal + 1.500,- Ft). **Roskó Balázs**, Budapest, III. Vízimolnár u. 20. I/2. 1031. Tel.: 1606-661

Eladó kiváló állapotban lévő 1.5 éves, reset gombos C64 + 1541/II-es lemezegység + 70 db. lemez színvonalas programokkal (felhasználói, játék) + kazettás egység 7 db. programkazettával 29.000,- Ft-ért. **Gombos László**, Madocsa, Tavasz u. 1/A. 7026

Commodore 16, Plus/4-es színvonalas programok olcsón eladók. Lemezen, kazettán. 91-es játékok, felhasználóik, demok. Válaszborítékért listát küldök. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Tanácsköztársaság utca 35. 6100

Eladó egy 1.5 éves Commodore Plus/4, 2 joystick, kazettás egység, 500 program, szakkönyvek, játékleírások! Sürgős! Irányár: 14.000,- Ft. **Helling Tamás**, Tarnaméra, Lenin út 15. 3284. Tel.: (06-39) 45-444 (Tarnaméra 254)

Adok-veszek-cserélek C128/64 gépre programokat. 1110 lemezes, és 7340 lemezes ill. kazettás programom van. Cím: **Járóka László**, Budapest, XIV. Adria sétány 6. L/I.2. 1148

C64 + 1541/II. floppy + 130 db. lemez + 2 db. lemeztartó + magnó + 5 db. kazetta + joystick + könyvek eladók. Irányár: 35.000,- Ft. **Zelenka Zsolt**, Debrecen, Izsó u.11. II/5. 4028. Tel.: (06-52) 27-707

Eladó egy alig használt C64 alapgép + 1541/II. floppy disk drive + 2 db. Quick Shot II. Turbo joystick + 52 db. lemez játékokkal (3M, PARROT) + 1 műsoros lemez leírásokkal + Nagy játékkönyv C64-re 2 lemezzel + 1001/3 játékkönyv C64/128-ra + CoV és SpV számai + szakkönyvek. Sürgős!!! Érdeklődni lehet: Telefonon: (06-41) 11-060, Levélben: **Bíró Ádám**, Sárospatak, Kazinczy F.u. 30/B. 3950

Eladó új A500 (1.3) 40.000,- Ft-ért! A590 (20 MB Harddisk) 38.000,- Ft-ért. **Marton Gábor**, Balatonlelle, Sallai u.31. 8638. Tel.: (06-85) 50-584

Adios mindenkinek! Itt a Seltaeb boys band! Ha meg akarod szerezni az éves programkészletedet diskre, akkor írj, és listát küldünk! Csak felbélyegzett válaszborítékra adunk választ!!! Pl. Mechanicus 100%, Hudson Hawk, Outrun Europe és még sok ehhez hasonló új programok. Címünk: **Vanyus Gábor**, Győr, Arany J.u. 22. 9021 és Tóth Erik, Győr, Molnár F.u.2. 9022

Eladó egy C64 + 1541/II floppy + 3 joy + 102 db. lemez + 120 db-os diskbox = 1 cartridge turbo + könyvek csak egyben 30.000,- Ft-ért. Cím: **Vörös Viktor**, Kisapostag, Váci Mihály út 7. 2428

Eladó AT 286 (12 MHz, 1152 kbyte RAM, 4 bővítőhely, 2 Fdd/Hdd vezérlő, 1.2 Mbyte-os és 1.44 Mbyte-os floppy, 81 Mbyte-ra formázott 41 Mbyte-os Winchester), mono VGA monitor, monitorszűrő, 101 gombos billentyűzet, egér. Szoftvert adok hozzá. 9 hónapig garanciális! Érdeklődni: **Tamási Artúr**, Ajka, Béke út 49. 8400

Keresem C64-re a King's Bounty, Supremacy stb. programokat. Megvan: Last Ninja I-III, Bard's Tale III, Dragon Wars, North & South stb. A többit levélben. **Béres Attila**, Tiszaújváros, Rózsa út 8. 3580

Citizen 120D-hez C64 interface eladó! Tel.: Bp. 115-85-03.

Eladó egy 1 éves C64 + 1541/II. floppy + magnó + 2 joystick + 20 lemez + újságok, könyvek + 80 db-os lemeztartó. Ár megegyezés szerint. Cím: **Mahunka Tamás**, Hajmajugra, Táncsics M.u. 17/1. 3273

Eladó egy ATARI 800XL + 1050-es floppy + eredeti lemezek szuper programokkal + amerikai Cartridge-ek + joystick. A lemezeket kívánságra átmásolom. Minden programhoz eredeti leírást adok. Cím: **Botyánszki Péter**, Békéscsaba, Derkovits sor 3. F/1. 5600. Tel.: (06-66) 27-040

1764-es RAM-bővítőt keresek, megvétel céljából. Tel.: Bp. 1564-051.

sok! Mielőtt ezek ismertetésébe belevágnánk, először is szétbontjuk őket 'magánszemély' és 'közület' hirdetésére. Kezdjük a magánszemélyekkel, úgyis ott vannak általában a bonyodalmak: az apróhirdetési rovatot arra a célra találtuk ki, hogy mindenki kedve szerint megtalálhassa az érdeklődési körének megfelelő cserepartnereit, akár országos szinten is megkereshesse azokat az embereket, akiknek eladhatja hardware cuccait, illetve ha bármit keres, akkor azt minél gyorsabban megtalálja. Az mindig is egyértelmű volt, hogy ez a lehetőség ingyenes (a sok marhaság mellett legyen valami használható is már ebben az újságban!) az viszont soha nem tetszett, hogy valaki pénzért akar eladni játékot, közben meg ingyen akar hirdetni. Ha valaki venni akar játékot, az csak tegye — de ingyen inkább ne szórakozzon. Így tehát szépen különválasztottuk az üzleti jellegű hirdetéseket a más jellegűektől. Na persze a derék árusítgatók így szépen visszavonulót fújtak, és más köntösbe öltöztetve adták le a hirdetéseiket (nem mintha bárkit is érdekelt volna ez). Az újabb problémák ott adódtak, hogy egy csomóan nekiálltak szórakozni: mivel a dolog ingyen volt, hát akkor úgy gondolták, hogy kétnaponta hirdetgetnek valamit, kétnaponta megírják, hogy mégsem kell, üzengetnek egymásnak, felhívásokat intéznek a néphez, meg hasonlók. Ez jópofa játék, de mivel a szórakozók elvették a helyet azoktól is, akik tényleg hirdetni szerettek volna valamit, azonkívül meg elég sok munkába kerül szétválogatni és bepötyögni a hirdetéseket (mindamellett, hogy nem arra használják őket, amire szerintünk kellene), változtattunk egy csöppet a játékszabályokon. Ezentúl minden apróhirdetés pénzért megy. Ha valaki hirdetni óhajt valamit, akkor nem a levele közepére teszi a hirdetését, hanem egy külön lapra írja le. A laphoz kéretik csatolni a hirdetés kategóriájának és terjedelmének megfelelő ellenérték postai utalványon történő befizetéséről szóló nyugta fénymásolatát. **(Hű, de szép mondat volt! — CoVboy)** A rózsaszín postai csekket a bankcímünkre kérjük feladni (az első oldalon megtalálod az impresszumban). Ha hirdetsz valamit, a leveled borítékjára légy szíves írd rá: "Hirdetés". Az árakat megtalálod a hirdetési rovatban, de azért leírjuk ide is:

— a nem software-eladással foglalkozó hirdetések díja minden megkezdett 25 szó után 100 Ft+ÁFA (125,— Ft). Ebbe természetesen nem számít bele a név, cím és telefonszám. Ebbe a kategóriába minden hirdetés beletartozik, beleértve azt is, ha valaki megunt számítógépétől óhajt megszabadulni. Ha egy leendő hirdetőnk eddig is korrekt módon használta a hirdetési lehetőséget, akkor attól igazán elnézést kérünk a pénzdíjért, de ez még így sem olyan borzasztó drága. Összehasonlításképpen: hasonló témakörben egyedül a Mikrovilág c. újság közöl apróhirdetéseket és ott 36 karakter 100,— Ft. Aki a szórakozó urak közé sorolná magát (olyan nyilván nincs egy darab se), azoknak meg elmondjuk, hogy ez most olyan lett, mint a Vidám Park: mókázni lehet — csak fizetni kell érte. Természetesen a mókának is vannak határai: nyilvánvalóan nem fogunk olyan hirdetéseket leközölni (még pénzdíj ellenében sem), amelyek valakinek sérthetik a személyiségi jogait (merthogy az bennünket fog beperelni, nem pedig a hirdetőt) vagy az elemi jóízlés határain kívülre keveredett.

— a programeladással foglalkozó hirdetésekkel kapcsolatban nincs semmilyen változás. Madárkáim, eljött a Kánaán: mindent el lehet adni, loboghat a Jolly Roger, meg minden. Szavanként 20,— Ft+ÁFA-ért (25,— Ft/szó).

— a közületi hirdetésekről felesleges is beszélni, hiszen ezeket nyilván gazdálkodó szervek veszik igénybe, amelyek ismerik azt az egyszerű utat, hogy kérnek egy árajánlatot. Nyilvánvalóan nem fogunk kft-ket, bt-ket meg egyéb cégszerű intézményeket 20,— Ft+ÁFA-ért hirdetni. Ők nyugodtan megvehetnek legalább egy A6-os felületet is, mert számlát tudunk adni, azt meg levonhatják költségnek. Természetesen magánszemély is megvehet bármekorra felületet, ha óhajt.

Az imént leírtak lehet, hogy egy kicsit túlzott részletességgel tárgyalták a hirdetések témakörét, de mindez csak azért történt, hogy minden teljesen egyértelmű legyen mindenkinek. Ha ugyanis valaki nem óhajtja figyelembe venni a játékszabályokat — akkor nincs hirdetés. Ha nem külön lapra írja — akkor vár addig, amíg CoVboynál sorra kerül, és akkor majd ő odaadja nekünk. Ha nem küldött fénymásolatot a csekkről — nincs hirdetés. És így tovább — ez így egyértelmű, nem?

Jaj, hát most jön a kedvenc témánk! A csekkek! AZ ISTEN SZERELMÉRE! Könyörögve kérünk mindenkit, hogy ha valaki elküld nekünk egy csekket, akkor:

— olvashatóan írja rá a nevét és a címét (mondjuk nyomtatott betűkkel). Az irányítószámát is ráírhatja, ha éppen eszébe jut, de ha elfelejti az sem baj, mert azt legalább ki tudjuk deríteni a címéből. Freatívak vagyunk. De ha nem tudjuk elolvasni a nevet és a címet, akkor hogy a jóégbe küldjük el neki azt, amit kért? Mindössze 26 előfizetőnknek nem tudjuk az ilyen-olyan adatait kiolvasni. Ez végülis 1% alatt van, tehát nem ez a jellemző, de hát ők elég idegesek lesznek, ha nem kapják meg mondjuk ezt a számot;

— a középső szelvény hátoldalára írja rá a számlaszámunkat (COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7). Az OTP-be ugyanis csak ez a szelvény fog megérkezni (egy marad a feladónál, egy pedig a postánál), és ha ott nem tudják, hogy ki a küldemény címzettje, akkor nem is fogják rátenni a számlánkra és nem is kapunk értesítőt róla, hogy itt valaki valamit rendelt. Az OTP a saját számlájára fogja rátenni a pénzt és az ott majd rendkívül jól érzi magát;

— a középső szelvény hátoldalára azt is írja rá, hogy mire küldte a pénzt; ha az összeg nyilvánvalóvá teszi, akkor ki tudjuk találni, hogy mit kérhet, de ha mondjuk egyszerre rendel egy Évkönyvet és két régebbi számot, akkor hogyan találjuk ki?

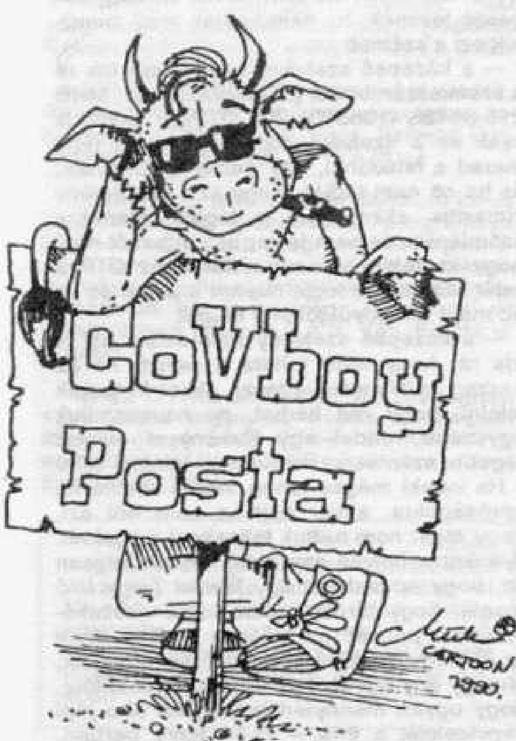
Ha valaki mégse lenne képes ezekre az apróságokra, akkor nyilván nem érti azt, hogy miért nem tudtuk teljesíteni a kérését. Ilyenkor a helyes megoldás természetesen az, hogy apuval írat egy levelet (vagy ír ő maga), hogy bírósági úton fogja visszakövetelni a pénzét. Ez teljesen logikus. Mint az is, hogy mielőtt bírósággal fenyegetőzik, elmegy egy ügyvédhez és megkérdezi tőle, hogy ugyan mennyiért is vállalná el a jogi képviseletét a 249,— Ft-ért folyó perben. De van egy olyan alternatíva is, hogy mondjuk elküldi az igazoló szelvényének a fénymásolatát. Ha a név/cím volt olvashatatlan, akkor azonnal megtaláljuk a cetlijét (az olvashatatlanok itt lógnak a szobán keresztül, egy ruhakötélre felcsipeszelve); ha az MNB-számot nem írta rá, akkor a cetlijével mehetünk az OTP-be, és ott majd mi kiverjük belőlük; ha pedig azt felejtette le a cetliről, hogy mit is kér, akkor most végre mi is megtudjuk. Na, hát nem is olyan bonyolult az élet! Bármily hihetetlen, nekünk is érdekünk, hogy ha valaki rendel valamit, akkor az mihamarabb megkapja.

Na, már csak egy téma van. Ez itt most az 1992. évi 1. számunk. A CoV évente 9 alkalommal jelenik meg (pontosabban 8 alkalommal, mert lesz egy dupla szám is). Tudjuk, hogy ez úgy általában véve nem újdonság, de több, mint százan reklamáltak még január folyamán, hogy előfizettek, de még nem kapták meg a januári számot. Khm. Egyrészt az utóbbi két számunkban leírtuk, hogy a '92-es első számunk február végén fog megjelenni. **(Na de hát már ősz van... — CoVboy)** Ez itt az első szám idén. A CoV 21-ben benne van a többinek is az ütemezése. Akkor kell elkezdeni idegeskedni, amikor ahhoz képest már egy hónappal később sem jött még semmi. (Akkor meg már úgyis késő, mert addigra már messze járunk...) Huh! Hát ennyi.

Na, ez az év is jól kezdődik! Tavalyi levelekre válaszolgatok... Először is nagy big pussy (ejtsd: puszi és ne akard lefordítani) mindenkinek, aki akármit kívánt nekem, két nagy big pussy (legyen egy nappalra is) annak, aki ajándéktárgyakat rejtett a boríték mélyére, valamint nyolc nagy big pussy (octo-pussy) annak, aki engem kívánt valahova. A formalitásoknak ezzel eleget is tettünk. A decemberi termést szemlélve először úgy gondoltam, hogy az ilyenkor divó mániának megfelelően "új életet" kezdek: felakasztom magam! (Tavaly már úgyis sokan neveztek lógósnak). Aztán rájöttem, hogy ugyan a világ nem érdemli meg az én csodálatos személyemet, de azt sem, hogy megszabaduljon tőlem — így tehát nekiálltam abcúgolni (levelezni). Az eredmény alant található és meglepő újdonságokat tartalmaz: egyrészt van benne egy újabb nyílt levél arról, hogy hova tűnnek a levelek, másrészt van egy vadonatúj rovat 'Forgószínpad' címmel, amelyben olyan érdekesebb levéldarabkákra válaszolok, ahol a teljes levelet nem tudtam ide bepréselni (hogy a 'Forgószínpad'-tól a szemem vagy a gyomrom forgott-e, azt mindenki döntse el maga). A rovat nyilvánvalóan tovább emeli a már amúgy is hihetetlen magasságokban szárnyaló tehenes lapok fényét, tehát mindaddig állandósítani fogom, amíg meg nem érkezik az első Lame-O-Tox-szal töltött csomag (az egy rovatírtó).

Továbbképző tanfolyam

Hello CoVboy! Azért bátorkodtalak felkeresni téged, mert én eladom C-64-es gépemet és veszek helyette egy Amigát. Én azt hallottam, hogy Amigán bejönnek a C-64-es lemezes programok. Mert én nekem nemigen voltak modern és jó programjaim C-64-esen. De most olvastam a COV-ban a hirdetéseket és sok jó programgazda hirdetett. Ezért kérdezem azt, hogy bejön-e az AMIGA-n a C-64-es prg-mok. Mert ha igen akkor tovább folytatnám a C-64-es programok beszerzését. Mert szerintem C-64-programokon ugyanolyan élvezetes játszani mint AMIGA-n. Érdeklődni szeretnék még, hogy AMIGA-hoz milyen disk kapható egybe? **(Milyen disk, milyen disk?! Hát floppy disk! — CoVboy)** Azt szeretném még megkérdezni, (nem nagyon értek a tartozékokhoz), hogy AMIGA-hoz még milyen jó bővítők kaphatók? **(Nagyon jó bővítők — CoVboy)** És mi az, hogy egér, az egy joystick?



(Ja, csak ezt most tolni kell, nem pedig eltörni — CoVboy) A Mega kártyára is kíváncsi vagyok. Nem lenne rossz, ha tudom mik azok a külső drive-ok és Kickstartok. Előre is kösz. Helló: NÉMETH TIVADAR, Csurgó

CoVboy: Mivel az én szép rovatomban nem csak marhaságok találhatók, hanem súlyos tudományok is, már régóta nemes feladatomnak tekintem, hogy a leendő Amiga-tulajdonosokat értékes instrukciókkal lássam el a boldog jövőt illetően. A fontosabb problémákra már menet közben válaszoltam, a többire pedig most fogok: természetesen az Amiga beolvassa a 64-es programokat (a moderneket is!), másküllönben miért is csinálták volna?! Nem kell hozzá más, csak egy 64 emulátor. Az emu egy Ausztráliában élő futómadár, a látor pedig vagy a családneve, vagy a verziószáma — mindent én se tudhatok! A Mega kártya természetesen nem más, mint a CoV-előfizetési csekk! A külső drive rendkívül hasznos dolog, mert így egyszerre nem csak egy, hanem akár több is tönkremehet súlyosabb "vírusos fertőzés" esetén (hapci!). (Ez egyébként egy szakkifejezés, amit nemrég olvastam egy (sz)ámítástechnikai szaklap 386-os PC-kkel foglalkozó cikkében. Természetesen nem a "hapci"-ra gondolok, hanem a "vírusos fertőzés"-re...) Most már csak egy kérdésre kell válaszolnom: a Kickstart egy olyan állapot, amikor guggolásból kezd el futni az emu, közben pedig maga mögött hagy egy-két (1.2) vagy egy-három (1.3) látort. Remélhetőleg minden kérdésedre kielégítően válaszoltam. Ez úton szeretnék sok sikert kívánni az új Amiga használatához!

(Közben megjött a nagyim, és az a véleménye, hogy a témát nem sikerült teljes egészében kifejtenem. Szerinte a legjobb az lesz, ha nagyon gyorsan beszerzel néhány magyar nyelvű szakkönyvet Amiga-témakörben. (Van az LSI-nek, a Műszaki Könyvkiadónak, meg még ki tudja kinek?) Aztán szerinte próbáld még megszerezni az eredeti kézikönyvet is magyarul, mert azt például neked nagyon el kell majd olvasnod.)

Intermezzo: Most közölték velem a felső hatóságok, hogy nagyon gyorsan nyírbáljam meg a Postát, mert nem 3 oldal leszek, csak 2. Hát ezért dolgozik az ember?! Most egy csomó munkám kárbaveszett... volna, ha 3 hét alatt nem idáig sikerült volna eljutnom. Milyen kis előrelátó vagyok! Az persze nem járja, hogy engem csak úgy kitúrnak innen, szóval a következő számban ellencsapással válaszolok: az 1. oldalon fog kezdődni a CoVboy Posta! (Így legalább mindenki tudja, mire számíthat abban a számban...)

Kalózok öröme

Tisztelt CoVboy! Rendszeres olvasója vagyok a lapnak. Kedvenc időtöltésem ez és a programok gyűjtése. Minden zsebpénzemet programok vásárlására fordítom. Így volt ez most is, amikor a CoV 1991. júniusi (III. évf. 5. számából) kiválasztottam a 31. oldalról egy számomra tetszetős hirdetést: **(Itt egy hirdetés szövege következik, felsorolással, névvel meg mindennel. Képzeljétek ide! — CoVboy)** Válaszborítékomban postafordultával listát kaptam. Kiválasztottam a számomra tetszetős programokat, becsomagoltam egy kazettával együtt, feladtam és vártam. Nem tartott sokáig. Egy nap a postaládában volt az értesítés, hogy mehetek a postára és 800,— Ft befizetése ellenében megkapom a várva várt programokat. **(NYOLCSZÁZ? Géppel együtt vettél játékokat? — CoVboy)** Sajnos ez hiú remény volt csak. Hazatérve nagy izgalommal bontottam fel a csomagot. Töltés, indítás.... majd a nagy semmi! Nem hittem a szememnek, 800,— Ft-ért cserébe a kazettán csak a régről rajtamaradt disco-válogatást találtam. **(Hát te látod a zenét? Az már valami — CoVboy)** Ez nem lehet igaz, gondoltam. Újra az elejére tekertem, programoztam, indítottam... Az eredmény ugyanaz volt. Elkeseredésben elküldtem ezt a levelet X-nek, de Ő válaszra sem méltatott. Sajnos a 800,— Ft zsebpénzemet vissza már nem kaphatom, de kérem e levelet figyelmeztetésül leközölni hiszékeny sorstársaimnak. Vigyázzanak! A csalás már a tinik körében sem idegen. Mi lesz így később! GYÖRGY TAMÁS, Budapest

CoVboy: Hmmmm, hát itt több probléma is felvetődik. Az első az, hogy a nevet és címet nem írtam ide, mivel én nem tudok utánajárni a dolognak. Ez még azért itt nem olyan cég, mint egyes hangzatos nevű magyar újságok, ahová mondjuk valaki beír, hogy "Gazsi bácsi ÁVO-s volt", Gazsi bácsit másnap meglincselik az olvasók, aztán az újság következő számában pedig olvashatják: "Elnézést, a múltkori számunkban nyomdahiba csúszott be: Gazsi bácsi nem ÁVO-s volt, hanem MÁV-os..." Az tényleg nem volt korrekt eljárás tőle, hogy rajta hagyta a disco-válogatást a kazettán. Máskor, ha ilyen gondod lenne, küldd el nekem: nyolcszázért én esküszöm úgy letörlöm neked, hogy nyoma sem marad! Aztán nincs több gond vele. Persze lehet, hogy megint valami postai turpisság van a dologban: véletlenül a Hungarotonnak vitték el a leveledet. A másik kérdés az, hogy ha te mondjuk budapesti vagy, akkor miért kaposvári hirdetést kellett kiszúrnod magadnak, hm? Nem találtál budapesti hirdetést, ahol mondjuk a hirdetővel megbeszélhetted volna, hogy átmész hozzá cserebeérni? (Vagy ha neked már feltétlenül muszáj vásárolnod, akkor kifizeted a helyszínen.) Szerintem szokjál le az ilyen távoli "beszerzési forrásokról". Ja, van itt még valami. A levél, amit a fickónak írtál:

Tisztelt X!
Sajnálattal vettem tudomásul, hogy az általam megrendelt 8 db játékprogramot Ön nem vette fel az általam küldött kazettára. Az eredeti megállapodás (Ön által, mint eladó által megadott árjegyzék) szerint 680,— Ft helyett, számomra érthetetlen módon, a postai átvételnél a **"nagy semmiért" 800,— Ft-ot** kellett fizetnem.
A fentiek alapján felkérem önt, hogy ezen levelem kézhezvételétől számított **8 napon belül** az általam megrendelt programokat pótolni, vagy a 800,— Ft-ot részemre visszaküldeni szíveskedjen.
Ismételten kazettát nem küldök. Természetesen amennyiben megrendelésemet teljesíti, kazettája árát megtérítem. Az eredetileg megrendelt programok:

GILDED AGE	150,— Ft
KING'S BOUNTY	150,— Ft
SINBAD	150,— Ft
IRON LORD	150,— Ft
SÜSÜ	20,— Ft
ALVILÁG URA	20,— Ft
JAWS	20,— Ft
ZOMBIE	20,— Ft
Mindösszesen:	680,— Ft

Tisztelettel: GYÖRGY TAMÁS, Budapest

CoVboy: GILDED AGE — 150... Ennyit kért és te ezt ki is fizetted? Hohohó! Ez mindjárt más megvilágításba helyezi itt a dolgokat! (Micsoda isteni szerencse!) Hiszen te egy Potenciális Vevő vagy! Hát neked, izé, Önnek vennie kell valamit tőlem! (Pillanat, körbenézek, hogy mi mozdítható a szobában.) Szerintem mi nagyon jó barátok leszünk: én Önnek egyszerűen mindent eladok, ami a kezem ügyébe kerül! Nagyon boldogok leszünk mi így ketten? Itt van ez a gyönyörű XT, szinte új, nincs több 6 évesnél! Félmillió, és repülhet vele! Küldje a zsebpénzét! (Csak ennyi? Kérjen emelést, mert nálam aztán nagyon be fog vásárolni!) Mindegy mennyi pénzt küld, csak sok legyen, majd én beosztom! A kazettáit is küldje! (Sonyt kérek, ha lehet. HF-S 90) Úgy letörlöm mindet, hogy meg se találja őket! Micsoda szerencse!...

Azt a figurát meg ott Kaposváron felvéstem ám a noteszembe! GILDED AGE százötven? Igeeen? Na, várjál csak, madárkám, nem fogsz te itt "programcserét" hirdetni 100+ÁFA-ért, aztán meg GILDED AGE százötven! Még kettőt se tudsz pislantani, és én úgy megkaszállak téged, hogy még a malacokat is el kell adnod! Méghogy GILDED AGE százötven... (Drága Tamásom, tőlem megkapod százhúszért.)

A Nagy Businessman

Hi CoVboy (j)+1.75+szakállas! **(Szakállas? Hol van az már?! Az már rég megborotválkozott — CoVboy)**

Figyi én 1991-ben lettem előfizető és februárban jött az első újság. Tehát akkor nekem februárban járna le az előfizetésem. És te mivel kikötötted, hogy január 15-ig kell befizetni az előfizetést nekem ottmaradt egy CoV-om potyára neked. Úgyhogy CoVboy vagy adsz egy régebbi potya CoV-ot or kifizeted az árát (és megint vagy) feladhatok egy ingyen hirdetést. Nekem az első és a harmadik felelne meg a legjobban. A választás rajtad áll! **(Akkor a második, de én ebből nem értek ám egy szót se — CoVboy)** Gondolom, sokan vannak így, mint én. **(Hogyan? Hogy nem akarnak fizetni? Persze, hát olyan sok van! — CoVboy)** És pl. mi van azzal, aki decemberben lett előfizető. Úgy tűnik, ezen a gépen

nincs kérdőjel; Folytatván; He? Mégis van. **(No, ez derék! Nem is kell beszúrkálnom, elszórakoztatod te magad anélkül is — CoVboy)** ... Mind a két hirdetés 25 szavas, tehát ingyenes. CoVboy, ne haragudj, de többet ésszel, mint fűrésszel. Ha igényt tartasz a 125 forintra, akkor a hirdetést olvaszd össze. OK? SZALAI ZOLTÁN, Leányfalu

CoVboy: Én ezt az előfizetős eszmefuttásodat nem nagyon értem. Az előfizetéseket márciusig elfogadjuk, a január 15. csak azokra vonatkozott, akik helyet tudnának szorítani otthon egy PC-nek. Aztán ezzel is vártunk 31-ig, hogy azon előfizetők csekkjei is megérkezzenek, amelyet a posta használt néhány hétig forgótőkének. Tudjátok, éves zárás volt mindenhol, lehet, hogy kellett a pénzetek egy kicsit... Ingyen CoV. Nahát! Ez valami új vívmány lehet. (Színes ne legyen?) Ja, hát persze! Végre megértettem, mit óhajtasz: elő akarsz fizetni a CoV '90-es és '91-es évfolyamaira! Na végre egy igazán jó ötlet! Jaj, a hirdetéseid helyett véletlenül ...-ot gépeltem. (De az boldban volt! 100% felár!) Olyan szórakozott vagyok mostanában... Hogy igényt tartok-e a 125 Ft-ra? Micsoda kérdés! Ez olyan, mint a totó: teljesen egyesélyes. Ennyi pénzért ugyan olvasztás még azért nem jár, viszont azt szívesen megteszem neked, hogy mind a kettőbe beteszek egy-egy névelőt, ami szerintem hiányzik belőlük. Úgy már mindjárt 26 szó lesz mind a kettő, és az ugyebár kétszer megkezdett 25 szó. Az 500,— Ft lesz, illetve csak 400+ÁFA. Az ÁFA-t ugyanis elrabolja tőlünk a gonosz állam. Pedig mit össze nem dolgozunk már érte! Míg ezen elmélkedtem, rájöttem, hogy végülis demokráciában élünk! Így tehát megszavazzuk, hogy minden egyes olvasónknak havonta fel kell adnia egy hirdetést 100+ÁFA értékben (az előfizetőknek természetesen kedvezmény: nekik kettőt kell feladniuk). Menni fog ez, gyerekek!

(Most, hogy elolvastam mit írtam, rádöbbentem, hogy a válaszom egy bizonyos pontján enyhén tudathasadásos állapotba kerültem. Elnézést, de közben megy a tv. Parlamenti közvetítést adnak.)

Intermezzo: Többen kérdeztétek, hogy ha Getto elvonult nyaralni Szentkirályszabadjára, akkor ezután ki fog teheneket rajzolni a Tehenes Rovatba? Hát én nem, az biztos (az nem lenne jó nektek, ha én elkezdenék rajzolni), de hát csak van nyári szünet katonáéknál is! Most egyelőre Getto pihen. Fogdában van, mert tarkára festett egy Mi-24-est.

Hová tűnnek a levelek?

Egy csomóan megvádoltak, hogy nem válaszolok a levelekre. Ez rágalom! Most nyílt levélben tiltakozom. (Legközelebb te se zárd le, és akkor majd hivatkozhatom arra, hogy szállítás közben kipottyantotta a Posta.) Hirtelen mozdulattal beleszökkenek Sörlock Holmes bőrébe, és megpróbálom végigkövetni egy levél útját, a kezdetektől egészen odáig, hogy én kidobom a... megválaszolom. Pontokba szedtem az egyes fázisokat, és mindegyiknél külön elemzem az esetleges hibalehetőségeket:

1. Felmerül benned a levélírás gondolata. (Na, itt kezdődnek máris a problémák. Gyorsan hessegesd el ezt a gondolatot magadtól. Annyi mindent lehet még csinálni levélíráson kívül...)

2. Megírod a levelet. (Akkor meg már úgyis mindegy.)

3. Elviszed a postára vagy bedobod a levélszekrénybe. (Ott is eltűnhet a levél! A postáskisasszony a félig száradt körömlakkjával véletlenül egy másikhoz ragasztja, vagy például arab terroristák felrobbantják a levélszekrényt, és senki sem vállalja magára a felelősséget. Ez is elképzelhető.)

4. A levél elér a postafiókig. (Az már régen rossz, tehát ilyenkor előfordulhat, hogy az ember letagadja magát, és egy másik postafiókból szedi ki a leveleket. Érdekes, a másébban mindig olyan kevés van! Minek ennek postafiók?)

5. A levél megérkezik hozzám és én véletlenül elolvasom. (Ez csak olyankor fordul elő, ha női név van a feladó helyén. A többit azt azonnal biztonságba helyezem egy ötletes szerkezetben, aminek csak az alsó részén levő pedálra kell lépnem, és máris várja a levelet.)

Na jó, tréfára fordítva a szót: ezt itt most azért írkálom, hogy megszaggassam a ruhámat és homokot hintsek a fejemre. Tényleg volt egy jónéhány olyan levél, amire válaszolnom kellett volna, de mégse tettem. A probléma ott van, hogy a leveleket egy nagy papundekli dobozban, tárolom, amiben azelőtt lézernyomtató volt (minőségi változás történt). Ezt néha megkavarom, és merítek belőle. Amikor a többiek hozzák a friss termést, akkor zutty! — beleöntik. Ezek nem kérdeznek, csak öntenek. A "friss termés" olyan 1-2 hetes, mert itt minden levelet mindenki végigolvas, aztán kapom meg én. Na, itt kezdődnek a gondok: ha a levélben hirdetés volt, akkor azt félreteszik, hogy be kell gépelni (addig a levél ott áll); ha a levélben valamilyen beküldött stuff volt, akkor azt elviszik gépelésre a kedves szőke lányhoz (addig a levél ott áll); ha a levélben valamilyen rendelés volt, akkor az oda kerül, aki postázgatni szokott (addig a levél ott áll). Na most amelyik levél témája nem vár megválaszolásra, csak tudomásul kell venni (vélemény, javaslat, stb.), azokat már meg se kapom. Amit meg megkapok, azok meg jól összekeverednek azzal, ami már úgyis itt van. Ez néha olyan érdekes dolgokat eredményez, hogy valaki reklamál, hogy nem válaszoltam neki, pedig legalább a beküldött leírását megköszönhettem volna; erre én visszaírok neki, hogy nem kaptam semmiféle ilyesmit tőle, biztos elkeverte a Posta; közben megtalálom a levelét a ládában úgy 4-5 hónappal ezelőttről; nem gond, már itt is van a következő levele, hogy ha eltűnt a Postán, akkor hogyan lehetséges, hogy a beküldött stuffja már két CoV-val ezelőtt lement?! Jajjj, de kellemetlen! Most mit írjak? Hoppá! Véletlenül beesett a levele az asztal mögé. Akkor viszont megoldódott minden: nem kaptam meg ezt a levelet se... Szóval borzasztó kellemetlen ilyen ősidőkben kelt levelekre válaszolni, tehát majd kitalálok valamit a technikám fejlesztésére. Addig is: ha nem válaszoltam volna a leveledre, amelyre azért illett volna, akkor az nem azért van, mert alapvetően bunkó vagyok (pardon, pontosítsunk: nem csak azért nem válaszoltam...), hanem a fent leírtak miatt. Meg egyébként sem volt benne válaszboríték. Nem is volt mire válaszolni. Rossz volt a cím is. Nem is kaptam semmiféle levelet tőled — biztos elkeverte valahol a Posta... (Egyelőre ennyit a levelezés "műhelytitkairól". Igény szerint újabb részletekről is fellebbentem majd a fátylat!)

Intermezzo: De jó! Most találtam három borítékot, és egyikben sincs levél! Hova lettek? Pedig milyen pedáns vagyok... Nem baj, akkor ezekre már nem kell válaszolni.

Forgószínpad

Amint látod, ez egy rövid levél, hiszen amilyen ügyben kereslek, azt nem lehet levélben előadni, és a CoV-hoz is csak annyi köze van, hogy a lehetőség segítségével (amit ajánlani szeretnék neked) az újság ára talán jelképesre is redukálható (pl. 20 Ft (nem vicc!)). Tehát várom hívásodat 1-1.75 héten belül. SÁNDOR ANDRÁS, Budapest

CoVboy: Kösz, de most nem veszek nyomdát. Papírgyárat se. Már van mindegyikből kettő.

Aki ezt a levelet elszakítja, szerencsétlen lesz a szerelemben. Írd le 4x és add oda 4 lánynak. Ezt égesd el és közben gondolj egy fiúra. 34 napon belül szerelmet fog vallani. Sok szerencsét... **(Ezt csak úgy találtam a ládikámban kiszóródva, szóval a feladó Anonymus. Vagy Anonyma?)**

CoVboy: Kösz, bébi, de nem vágyom egyetlen fiú szerelmére sem. Az olyan HIV-alkodó dolog... Mindenesetre elégetem. Az a biztos. (Ha a levelet Frank Zappa küldte, akkor csókoltatja a Freddie Mercury!)

Az előző levelemre egy kicsit fura módon válaszoltál (illetve nem is válaszoltál). Én nem kérdeztem semmit a CoV-Évkönyvről. TARSOLY LÁSZLÓ, Budapest

CoVboy: Na, tessék! Semmi se jó. Még mindig jobb, mintha olyanra válaszolok, amit nem kérdeztél, mintha olyanra nem válaszolok, mint amit kérdeztél, nem igaz?!

Tisztelt Cím! Rendszeres olvasója voltam az önök lapjának, de sajnos nem találtam flipperes játékot benne. Ha lehetne részemre elküldeni, persze díj ellenében egy ilyen fajta játékot, sürgősen. ISTÓK OTTÓ, Hajdúböszörmény

CoVboy: Flipperrel nem szolgálhatok. Láttam viszont a Favoritban egyet 70 ezerért. Csak az nem egy újság, hanem egy sörőző.

Már megint a lányok! (Fatal Error)

És igen, és itt van, és megszületetett a mű! A feminin mozgalom újabb tagját üdvözölheted! (Na nem kell ez az ováció! Mindjárt elpirulok.) **(Ez nem "ováció". Én így csuklok — CoVboy)** Midőn olvastam nő társam levelét a 18. számban (az öcsém hiába dugta el előlem!), hogy más anyának sem közömbös a CoV. Hát akkor mi szóljunk mi, a szomorú tesók?! **(Nem is kell szólni semmit! Én megéreztem, hogy te egy előfizetési csekket akarsz... — CoVboy)** Jelen esetben nővér. A család ifjabb hímnemű tagjaira vagyunk utalva! Ez a pofátlanság teteje, a szemtelenség netovábbja, ha maga a kérés is süket fülekre talál! Már az öcsém is lenéz rám! (Ő 175-180 & én 162 (egy kis jóindulattal 3)...

CoVboy: Nem baj, az már méretes! (Nem kell visszadobni, mint az éves pontyot.) Jaj! Skkkkkkrrrcccs... Ez egy digi hangeffekt volt. Azt jelezte, hogy vakvágányra futott a levelezés! Hát bocs Eszter, de most látom, hogy te ide már nem fogsz beférni. Mindez azért, mert a többiek hosszú bevezetőt írtak. Hát ilyen az élet! Hát akkor a jövő hónapig szlasztok.

COMMODORE VILÁG - TALLÓZÓ - COMMODORE VILÁG

Ezúttal - ismét sok Olvasó kívánságára - közzétesszük azt a betűrendes listát, amely információt ad arról, hogy a CoV 3-21 számaiban mely játékokhoz ill. felhasználói programokhoz találunk valamilyen segítséget (leírás, térkép stb.). A zárójelben szereplő első jelzés arra utal, melyik számban jelent meg, amit keresünk (pl. CoV 12), a második jelzés pedig a géptípust jelöli (64=C64, A=Amiga, +4=Plus/4).

A-07 (CoV 5/+4); ALVILÁG URA (CoV 16/64); ARCANA (CoV 9/64); ASYLUM (CoV 20-21/64); BARD'S TALE II. (CoV 15/64); BARD'S TALE III. (CoV 11/64,+4), (CoV 13/64), (CoV 20-21/64,A); BAT'90 (CoV 18/64); BATMAN - THE MOVIE (CoV 4/64); BATTLE CHESS (CoV 4/64); BEACH VOLLEY (CoV 4/A); BERKS 3 (CoV 3/+4); BIO CHALLENGE (CoV 8/A); BLOODWYCH (CoV 12/A); BOBO (CoV 8/64); BOOMBY ADVENTURE (CoV 17/+4); BORROWED TIME (CoV 8/64/+4), (CoV 9/64,+4); BOSSZÚ (CoV 8/64,+4); BOX MANAGER (CoV 13/64); BÖLCSEK KÖVE (CoV 10/+4); BRIDGEHEAD (CoV 10/+4); BUCK ROGERS (CoV 13/64,A), (CoV 15/64,A); BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3/64); BUSHIDO (CoV 16/64); CARMEN SANDIEGO (CoV 11/64,A/L); CARRIER COMMAND (CoV 12/64,A); CARTHAGE (CoV 14/A); CASTLE MASTER (CoV 13/64,A); CENTURION (CoV 16/A); CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11/64); CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7/64); CLUE MASTER DETECTIVE (CoV 19/64); CONQUEST OF CAMELOT (CoV 18/A); COPS'N ROBBERS (CoV 11/+4); CIRCUS ATTRACTIONS (CoV 16/64); CURSE OF RA (CoV 13/64); CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8/64), (CoV 20-21/64); DALLAS QUEST (CoV 13/A); DANGER FREAK (CoV 6/64); DARK SIDE (CoV 4/64); DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20-21/64, +4); DEJA VU (CoV 9/64,A); DEJA VU II. (CoV 20-21/A); DEMO DEMON (CoV 19/64); DEMONS DOM (CoV 19/+4); THE DETECTIVE GAME (CoV 17/64); DÉMONOK BIRODALMA (CoV 12/+4); DIR MASTER (CoV 19/64); DISKTOLVAJ (CoV 16/64); DIZZY (CoV 6/64); DIZZY II. (CoV 6/64), (CoV 9/A); DIZZY III. (CoV 8/64); DIZZY IV. (CoV 14/64); DOOMDARK'S REVENGE (CoV 20-21/64); DRILLER (CoV 7/64,+4); DRAGON'S LAIR (CoV 3/A); DRAGONWARS (CoV 10/64); DUCK TALES (CoV 10/64); DUNGEON MASTER (CoV 6/A); ELITE sorozat (CoV 1-8/64,+4,A); ELITE (CoV 14/A); ELVARÁZSOLT KASTÉLY (CoV 17/+4); EMLYN HUGHES SOCCER (CoV 19/64); ENIGMA (CoV 17/+4); ERIK THE VIKING (CoV 19/+4); EXTERMINATOR (CoV 14/64,A); EYE OF BEHOLDER (CoV 19/A), (CoV 20-21/A); F-1 MANAGER (CoV 14/64); F-14 TOMCAT (CoV 5/64); F-15 STRIKE EAGLE (CoV 20-21/A); F-16 COMBAT PILOT (CoV 15/64,A); FALCON (CoV 5/A), (CoV 6/A); FIGHTER BOMBER (CoV 14/64); FINDERS KEEPERS (CoV 13/+4); FIRE KING (CoV 13/64), (CoV 14/64); FIRMBASE (CoV 20-21/+4); FISH (CoV 14/64), (CoV 15/64); FLASH GORDON (CoV 19/+4); FOOTBALL CHAMPION (CoV 18/64); FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7/+4), (CoV 17/+4); FRANKIE (CoV 8/64); FUTURE WARS (CoV 8/A); GAMES CREATOR (CoV 6-7/+4); GARFIELD - WINTER'S TAIL (CoV 4/A); GATEWAY TO APSHAI (CoV 20-21/64); GENGSZTER (CoV 18/+4); GEYSHA (CoV 14/A); THE GOONIES (CoV 17/64,+4); GREMLINS (CoV 15/+4); GUADALCANAL (CoV 14/64); GUNSHIP (CoV 5/64,A); HARD DRIVIN' (CoV 6/64); HEATSEEKER (CoV 16/64); HEROES OF THE LANCE (CoV 13/64); HERO QUEST (CoV 20-21/64,A); HEXENKÜCHE (CoV 18/+4); HOBBIT (CoV 13/+4); HOLLYWOOD POKER (CoV 14/+4); HOSTAGES (CoV 4/64); HŐS LOVAG (CoV 13/+4); HYPA BALL (CoV 19/64); IDŐLABIRINTUS (CoV 14/+4); IDŐUTAZÓ (CoV 17/+4); INDIANA JONES III. (CoV 5/A); INKÁK KINCSE (CoV 19/+4); INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 10/64); INVICIBLE (CoV 17/+4); J.A.'S RALLY SPEEDWAY (CoV 18/64); THE JET SIMULATOR (CoV 17/+4); JETSONS (CoV 20-21/A); THE JOHNNY REB II. (CoV 20-21/64); JOURNEY (CoV 3/A); KAZIK & THE GHOSTS (CoV 4/+4); KÁZMÉR A MACSKA (CoV 17/+4); KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3/64); KINGDOMS OF ENGLAND (CoV 10/A); KINGS OF THE BEACH (CoV 11/64); KING'S BOUNTY (CoV 11/64), (CoV 14/64), (CoV 20-21/64); KING'S QUEST IV. (CoV 7/A), (CoV 9/A); KÍSÉRTET KASTÉLY (CoV 17/+4); KNIGHTS OF LEGEND (CoV 17/64); KRISTAL (CoV 3/A); LAUREL & HARDY (CoV 8/64); LARRY II. (CoV 10/A); LARRY III. (CoV 10/A), (CoV 11/A); LASER SQUAD II. (CoV 12/64); THE LAST NINJA III. (CoV 17/64,A); LONE SURVIVOR (CoV 16/+4); LEGEND OF FAERGHAIL (CoV 16/A); LOOM (CoV 13/A); LORD OF THE HELL (CoV 17/64); LORDS OF MIDNIGHT (CoV 19/64); LORDS OF THE RISING SUN (CoV 6/A), (CoV 7/A); MAGICIAN'S CURSE 5. (CoV 20-21/+4); MERMAID MADNESS (CoV 6/64); MICROPROSE SOCCER (CoV 14/64); MIKROBI (CoV 20-21/+4); MILLENNIUM 2.2 (CoV 11/A); MISSION (CoV 18/+4); MOONWALKER (CoV 6/64), (CoV 7/64); MYTH (CoV 7/64); NAUTILUS (CoV 12/+4); NEUROMANCER (CoV 5/64), (CoV 7/64), (CoV 9/64), (CoV 12/64,A), (CoV 20-21/64,A); NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11/64); NORTH & SOUTH (CoV 4/A), (CoV 13/64); OCEAN RANGER (CoV 9/64); PACKEREK (CoV 11/+4); PIEDONE ADVENTURE (CoV 19/+4); PIRACY (CoV 19/64); PIRATE (CoV 20-21/+4); PIRATES (CoV 9/64,A), (CoV 10/64,A), (CoV 18/64,A), (CoV 20-21/64); PLATINA (CoV 14/+4), (CoV 15/+4); POLICE QUEST 2. (CoV 14/A), (CoV 16/A); POOL OF RADIANCE (CoV 12/64), (CoV 12/64), (CoV 20-21/64); POPULOUS (CoV 4/A); POWER AT SEA (CoV 12/64); POWERMONGER (CoV 13/A); POWER STRUGGLE (CoV 17/64); PRIME COMPOSER V1.0 (CoV 20-21/64); PROJECT FIRESTART (CoV 10/64); QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8/A); QUESTOMANIA (CoV 3/A); RAILROAD TYCOON (CoV 17/A); REVS (CoV 9/+4); RICK DANGEROUS (CoV 5/64); ROBIN OF SHERWOOD (CoV 17/+4), (CoV 19/64,+4); ROCKET RANGER (CoV 3/64), (CoV 6/64); RÓZSASZÍN PÁRDUC (CoV 12/+4); RUGBY MANAGER (CoV 19/64); SECOND WORLD (CoV 20-21/64); SECRET OF MONKEY ISLAND (CoV 15/A); SECRET OF SILVER BLADES (CoV 16/64); SHADOW OF THE BEAST (CoV 5/A); SHINOBI (CoV 6/64); SHOGUN (CoV 6/A); SILKWORM (CoV 6/A); SIM CITY (CoV 6/A), (CoV 8/A), (CoV 19/64); SKATE ROCK (CoV 19/64); SNOWSTRIKE (CoV 6/64); SOUNDTRACKER V2.3 (CoV 1-3/A); SPACE ACE (CoV 7/A); SPACE QUEST 2. (CoV 4/A); SPEEDBALL 2. (CoV 18/64,A); SPIKY HAROLD 2. (CoV 14/+4); SPY VS SPY (CoV 18/64,+4); SPY VS SPY 3. (CoV 13/+4), (CoV 17/+4); STARLITE 1. (CoV 17/+4); STARSHIP ANDROMEDA (CoV 18/64); STEEL THUNDER (CoV 5/64), (CoV 7/64); STRIDER (CoV 5/64); STARGLIDER (CoV 10/64); STORM ACROSS EUROPE (CoV 18/64); SUNNY SHINE (CoV 10/64,A), (CoV 12/64,A), (CoV 20-21/64); SUPERCARS (CoV 20-21/64); SUPREMACY (CoV 14/A); SUSU A SÁRKÁNY (CoV 10/64); SWISS FAMILY ROBINSON (CoV 19/64); SWORD OF ARAGON (CoV 13/A); SZŐKÉS A VÁRBÓL (CoV 16/+4); TASS TIMES IN TONETOWN (CoV 12/64,+4); T.B.G. RISK (CoV 11/64); TERRAMEX (CoV 3/64); THE TEST OF HERO (CoV 18/+4); TEXT'N'PICTURE EDITOR (CoV 20-21/+4); THUNDERBIRDS (CoV 19/64); TIMES OF LORE (CoV 16/64,A); TITKOS ÜGYNÖK (CoV 18/+4); TOM & JERRY (CoV 9/64); TOTAL ECLIPSE (CoV 14/64); TREASURE ISLAND (CoV 14/+4); TUBE RUNNER (CoV 16/+4); TURBO OUTRUN (CoV 6/64); TUSKER (CoV 6/64); TWIN KINGDOM VALLEY (CoV 20-21/64); ÚJ VADNYUGAT I. (CoV 10/64,+4); ÚJ VADNYUGAT 2. (CoV 11/64,+4); UNINVITED (CoV 12/64,A), (CoV 13/64,A); UNTOUCHABLES (CoV 7/64); USAGI YOJIMBO (CoV 19/64); USS JOHN YOUNG (CoV 12/A); UNDURUXU A KIRÁLY (CoV 16/64); VOYAGER (CoV 4/A); WARGAME CONSTRUCTION KIT (CoV 16/64); WAR IN MIDDLE EARTH (CoV 3/64), (CoV 12/A); WASTELAND (CoV 13/64); WATERLOO (CoV 3/A); WILLOW PATTERN (CoV 6/64); WINDWALKER (CoV 15/64,A); WORLD SOCCER (CoV 18/64); X-COPY (CoV 3/A); X-THE ADVENTURE (CoV 5/64); XENOMORPH (CoV 17/64,A); ZAK McKRACKEN (CoV 19/64,A)